LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation®2 e PSone®

SUPER CONSOLE

ANTEPRIMA
SILENT HILL 2

L'angosciante **AVVENTURA HORROR** di **KONAMI** continua a terrorizzare sulla **NUOVA CONSOLE SONY**

PROVATI
ZONE OF THE ENDERS e GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Alla scoperta dei giochi **PLAYSTATION2** della **PROSSIMA GENERAZIONE**

ESCLUSIVA
ISS PRO EVOLUTION 2

Anteprima del capolavoro per **PSone**

PRIME IMMAGINI DI
ACE COMBAT 4 e WINNING ELEVEN 5

GENNAIO 2001
77
ISSN 1126-3652
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

Halifax

Fate vost

PlayStation.2

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

videogames

ro il gioco.

www.halifax.it

HX HalifaX

db digital bros division

in questo**numero** 77

SUPER CONSOLE

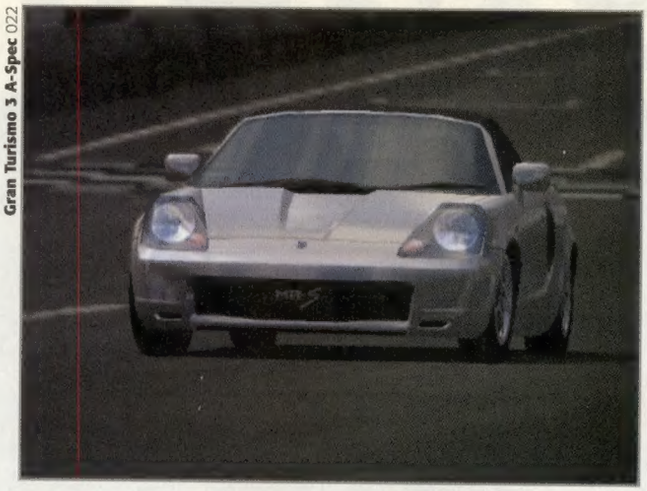
GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Matteo Tenca

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedi a venerdi 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.


Gran Turismo 3 A-Spec 022

Zone Of The Enders 016

Onimusha: Warlords 020

Silent Hill 2 026

The Bouncer 024

ESPN X-Games Snowboarding 032

F1 Champ. Season 2000 046

NASCAR 2001 044

Hokuto No Ken 058

Tomb Raider Chronicles 060

ANTEPRIME

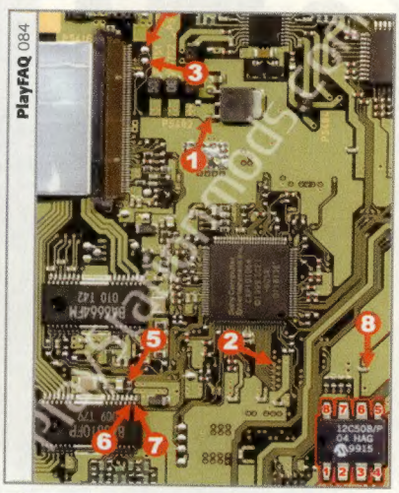
012 Ace Combat 4
022 Gran Turismo 3 A-Spec
030 ISS Pro Evolution 2
028 NBA Live 2001
020 Onimusha: Warlords
014 Project Eden
026 Silent Hill 2
024 The Bouncer
013 World Rally Championship 2001
013 World Soccer Winning Eleven 5
016 Zone Of The Enders

RECENSIONI

042 Aqua Aqua: Wetrix 2
068 Army Man Air Attack 2
069 Army Man Op. Meltdown LSA
066 Blade
074 Castrol Honda VTR
077 Cosmo Warrior Zero
064 Dancing Stage Euromix
052 Ducati World
075 Equestriad 2001
032 ESPN X-Games Snowboarding
046 F1 Championship Season 2000
048 FIFA 2001
056 Final Fantasy IX
077 Hello Kitty
058 Hokuto No Ken
054 Knockout Kings 2001
071 La Mummia
074 Masked Rider
040 Midnight Club: Street Racing
044 NASCAR 2001
036 Orphen Scion Of Sorcery
050 Player Manager 2001
075 Power Shoveling
078 Rhapsody: A Musical Adventure
076 RPG Maker
043 Swing Away Golf
070 The Grinch
038 Theme Park World
062 The World Is Not Enough
032 Tom & Jerry In: Casa Dolce Casa
060 Tomb Raider Chronicles
076 Tunguska: Legend Of Faith
078 Vanguard Bandits
053 W.D.L. Thunder Tanks
034 X-Squad

RUBRICHE

006 PlayWorld
080 PlayGround
084 PlayFAQ
086 OuterWorlds
090 Retrogaming
092 Game Development
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede



PlayFAQ 084

EDITORIALE

Vedevo per errore il TG2 l'altra sera, a pochi giorni dal Natale. In una non meglio specificata scuola media romana, un non meglio specificato giornalista poneva domande di rito a non meglio specificati ragazzini. "*Cos'hai chiesto a Babbo Natale?*". La maggior parte degli studenti rispondeva "*la PlayStation2*". Sì, era proprio una richiesta unanime. Ok, la nuova console Sony è il regalo natalizio dell'anno. Non è una novità. E ok, Babbo Natale starà vivendo (avrà vissuto) il suo giorno di servizio annuale più critico per riuscire a soddisfare le numerose richieste espresse in lettere colorate dalla calligrafia incerta. Ma non è questo l'argomento di cui voglio trattare in questa sede.

Vedevo per errore il TG2 l'altra sera, dicevo, e vedevo ragazzini dell'età approssimativa di 11/12 anni pronunciare con naturalezza il nome del monolito nero senza suscitare derisioni da parti di compagni e soprattutto compagne.

Vedevo per errore il TG2 l'altra sera, e pensavo: che fortuna nascere oggi. Appena fuori dall'utero materno ti trovi in un sociale che dà il videogame per scontato, dove videogiocare è ok, è trendy, è quello che volete, ma (pre)esiste. Quando mia madre decise di liberarsi dei 2 chili e rotti di Marcello Cangialosi che portava in grembo, era appena arrivato **Space Invaders** nelle sale e di videogiochi si sussurrava solo tra nerd, lontano dalle orecchie indiscrete delle ragazzine. Figurati se a Natale ammettevo pubblicamente di desiderare un Commodore 64…

Ma c'è un altro aspetto della questione che mi solletica la mente e che ha già affrontato Emanuele, il Lord delle Terre di Mezzo, nello spazio **MBF Today** del mese scorso. Emanuele colpisce il bersaglio nel centro quando ritrae i giovani videogiocatori come trendisti e bla bla bla, e i videogiocatori "anziani" come i veri cultori del videogame e bla bla bla. Ma mi scappa una domanda maliziosa? Quando noi over-20 non avevamo ancora i peli sul pube e ci scambiavamo cassette musicali copiate, che impressione facevamo a coloro che hanno visto nascere e diffondersi i dischi in vinile? "*Oggi i ragazzini che ascoltano musica sono una vera e propria posse, si muovono in gruppo e deridono le minoranze che amano ascoltare il fruscio dei 78 giri*" forse avranno pensato. Temo che ci sia qualcosa di profondamente sbagliato in tutto questo. La massificazione di qualsiasi cosa sia stata oggetto di passionali attenzioni di nicchia viene commentata con disprezzo, o al limite, accettata con riserve. *Noi siamo stati i fautori di questo e quello. Senza di noi il mercato videoludico neanche esisterebbe etc.* Sarà, ma non ricordo compagni di sessioni ludiche che non fossero abbonati ad almeno una delle pubblicazioni che offrivano giochi "legalmente" contraffatti su audiotape. Non vedo perché oggi questo comportamento vada necessariamente criticato appellandosi a ragioni storico-culturali.

E' comunque lecito e comprensibile provare sentimenti dinnanzi all'invasione dei giovani videoplayers. Astio o accoglienza che sia, si tratta comunque della risultante di un contrasto generazionale e, come tale, direi che è quasi fisiologico. Nel mio piccolo riesco solo a provare un pizzico di invidia verso i nuovi nati e i nascituri nell'era del videogame massivo. Voglio dire, ho dovuto aspettare vent'anni prima di poter ammirare videogiochi dalla cosmesi che non tradisca le promesse strillate dall'immagine apposta sulle confezioni. Loro, i ragazzini, nascono in un momento in cui la grafica ha già raggiunto alti livelli di verosimiglianza, con atletiche donnine in abiti succinti a mostrare spicchi di slip e seni abbondanti di default. Li capisco perfettamente gli adolescenti del TG2. Mica fessi loro…

Un ultimo appunto di servizio prima di chiudere ed invitarvi alla lettura del primo numero di **Super Console** del 2001. La promessa anteprima di **Dropship** (SCEE, PS2) è saltata per cause indipendenti dalla nostra volontà. Prima o poi rimedieremo al disservizio. Nel frattempo…

Buona lettura

marcello**cangialosi**

playWorld
Breaking the news from the PlayStation world

Sony lancia in **Giappone** il **nuovo modello** di PS2

Nuove funzionalità, un telecomando in bundle, ma niente memory card in omaggio. Ecco a voi l'SCPH-18000.

A pochi giorni dalla commercializzazione di PS2 sul mercato europeo, per l'esattezza l'8 dicembre scorso, Sony Computer Entertainment ha lanciato in Giappone un nuovo modello di PS2, l'SCPH-18000, venduto al solito prezzo di 39.800 yen. Tre le novità sostanziali della nuova versione:

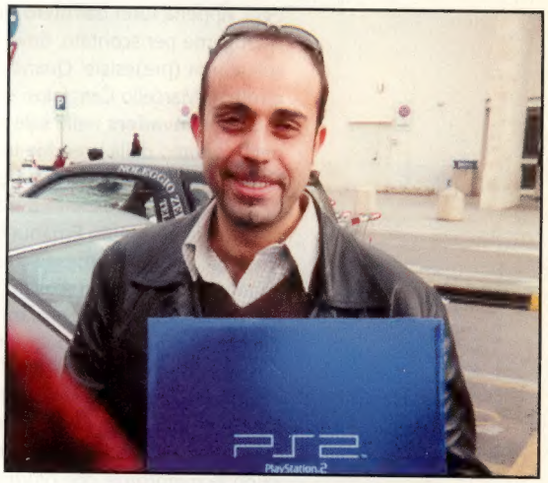
1. L'inclusione nel package del telecomando ufficiale Sony per la gestione delle funzioni DVD-Video e CD-Audio, ed il relativo apparecchio ricevente da inserire nella porta controller.
2. La latitanza della memory card da 8 mega a favore di un firmware interno deputato alla custodia dei driver e dei settaggi del sistema (come nelle versioni europea ed americana di PS2)
3. Nuovi driver di sistema.

Per i possessori dei vecchi modelli SCPH-10000, Sony ha distribuito un package separato contenete telecomando più Utility Disc di aggiornamento, al prezzo di 3.500 yen (70.000 lire circa). Analizziamo nel dettaglio le caratteristiche di driver e telecomando. Basati su quelli inclusi nei sistemi occidentali, i nuovi driver ampliano le funzioni del lettore CD-Audio e DVD-Video. Il driver del lettore CD Audio (v.1.2) offre le nuove opzioni di Repeat, Shuffle e Program. La prima permette di eseguire ciclicamente la riproduzione di un brano a scelta o dell'intero CD. La seconda riproduce tutti i brani in ordine casuale. La terza permette di programmare l'ordine di riproduzione dei brani stessi (come vedete si tratta delle stesse funzioni offerte dal modello PAL di PS2, assenti nella "vecchia" PS2 giapponese). I nuovi driver relativi al lettore DVD Video (v.2.0) permettono di eseguire lo slowmotion sia in avanti che indietro ed aggiungono la funzione di Repeat A/B che consente la visione di porzioni di film indicate dall'utente. Se da un lato ha aggiunto qualcosa, dall'altro il nuovo driver DVD Video ha tolto qualcos'altro all'utenza nipponica. Ci riferiamo all'uscita RGB durante la riproduzione dei film, inibita al pari di quanto avviene sul modello occidentale (vedi articolo *Everything goes green*). Veniamo adesso al telecomando incluso nella confezione. A differenza di quelli prodotti dalle terze parti (che si limitavano a riproporre le funzioni accessibili via Dual Shock 2), il remote controller ufficiale Sony presenta una pulsantiera più completa attraverso cui gestire tutte-dico-tutte le funzioni dei lettori CD Audio e DVD Video senza necessariamente accedere ai rispettivi menu a video. Fanno quindi la loro comparsa i tasti per lo slow motion bidirezionale, per il cambio dell'inquadratura (ove concesso dal DVD, sia chiaro), per tornare alla schermata precedente del menu DVD e quant'altro offre il nuovo driver di gestione. Idem con patate per le funzioni CD Audio con i tasti specifici per Repeat, Program e Shuffle. Come annunciato da Sony tempo addietro, le funzionalità di PS2 sono e saranno sottoponibili ad upgrade periodici e la distribuzione dei nuovi driver in Giappone è solo la prima tappa nel percorso di affinamento delle capacità extraludiche di PS2. Ma in ottemperanza al clima di sfiga che aleggia in Sony da qualche mese a questa parte, il lancio del modello SCPH-18000 non è andato liscio come l'olio. Dopo aver venduto in poco più di due ore tutte le unità distribuite sul territorio giapponese (gli otaku si sono nuovamente messi in fila per l'occasione), Sony si è vista costretta a diffondere un comunicato ufficiale che annunciava la non piena compatibilità dell'SCPH-18000 con tre giochi già in commercio da tempo, nella fattispecie **Sky Surfer** (Idea Factory), **Golf Paradise** (T&E Software) e **Reiselied: Ephemeral Fantasia** (Konami). I tre titoli, fatti girare sul nuovo modello di PS2, hanno denunciato non meglio specificati "comportamenti anomali" determinati da "tecniche di programmazione improprie". Le tre softco responsabili hanno offerto piena assistenza agli utenti in difficoltà e la possibilità di cambiare il gioco con un altro (operazione commercialmente sostenibile considerato che saranno stati in 10 ad aver comprato le summenzionate aberrazioni).

L'unico aspetto che non convince del nuovo telecomando Sony è l'apparecchio ricevente. La latitanza dell'ingresso per il controller obbliga ad estrarlo per poter giocare. Al di là dei tasti per le funzioni di CD Audio e DVD Video, il telecomando ripropone tutti i pulsanti presenti sul Dual Shock2 (D-Pad compreso) per la navigazione nel software di sistema.

PlayStation2 in Italia

Come prevedibile, anche in Italia il nuovo sistema Sony è andato via come il pane. Le circa 15.000 unità distribuite lo scorso 24 novembre (a cui sono seguiti approvvigionamenti settimanali fino al periodo natalizio) hanno trovato la via per i salotti dei pochi fortunati acquirenti in un batter d'occhio. Fra i titoli più venduti segnaliamo **Tekken Tag Tournament**, **Time Splitters**, **SSX** e l'inossidabile **FIFA 2001**. Fra i più ignorati **Orphen**, **Fantavision** (peccato, forse meritava qualcosa di più) e **Gradius III&IV**. Così come in Giappone, anche in Italia si sono registrati casi di ruberie e scippi. Uno dei più clamorosi ha avuto luogo a Taranto (Puglia), dove, nella notte, alcuni bischeracci hanno letteralmente aperto un buco nella parete di un negozio per trafugare tre PlayStation2 già prenotate e pronte alla consegna. Insieme alla preziosa refurtiva, il rivenditore s'è visto alleggerito di tutti i giochi e di una decina di volanti Mad Catz. Risparmiati i televisori alloggiati nelle postazioni dimostrative: non passavano dal buco…



Everything goes Green

Un imprevisto dietrofront di Sony causa l'inibizione del segnale RGB di PlayStation2 durante la riproduzione dei DVD Video.

Il cavo Euro-AV supporta solo l'uscita video per software PlayStation©2 e PlayStation©. Per riprodurre DVD Video sulla console PlayStation©2, utilizzare un altro cavo che supporti l'uscita video per PlayStation©2, come ad esempio il cavo AV (audio/video integrato), l'adattatore RFU o il cavo S Video." Così recita la nota a pagina 5 del manuale della versione PAL di PlayStation2 nel capitolo "Collegamento della console al televisore". Una nota piccola piccola, ma dalle devastanti conseguenze per gli utenti raffinati ed esigenti. Come molti di questi ultimi avranno scoperto, i film su DVD visti attraverso il cavo SCART RGB di PlayStation2 appaiono ricoperti da un inguardabile velo verdognolo. Il motivo? Macrovision. O meglio, "non-Macrovision". A causa delle rimostranze dell'industria cinematografica a seguito della scoperta che il modello nipponico di PS2 permetteva di aggirare la protezione Macrovision mandando a video il segnale RGB via SCART, Sony Computer Entertainment ha tagliato la proverbiale testa al toro inibendo l'RGB durante la riproduzione dei film. All'avvio di qualsiasi DVD Video, a prescindere dall'impostazione dell'utente nel menu principale (voce "Uscita video"), il sistema abilita automaticamente il segnale Y, Cb/Pb, Cr/Pr (meglio noto come component, impiegato prevalentemente sui videoproiettori) da cui deriva appunto la disturbante alterazione cromatica (vedi nota a pagina 7 del manuale – seconda colonna – per conferma). Una brutta sorpresa per tutti coloro che, a ragione, pretendono di godere dell'elevata qualità dei film digitali con l'unico cavetto in grado di renderle giustizia (quello SCART RGB appunto). Sony si giustifica puntando il dito verso quei lettori DVD stand alone che non supportano l'RGB proprio come accade con PS2, ma **Super Console** ha l'ardire di dissentire. E' vero, buona parte dei lettori DVD di basso livello concedono solo uscite in videocomposito e S-Video, ma è altresì vero che altrettanti lettori di fascia medio-alta supportano il segnale RGB senza inficiare il sistema di protezione Macrovision. Quest'ultimo entra in funzione UNICAMENTE durante la copia del DVD, non nel corso della sua normale riproduzione, pertanto l'appunto difensivo di Sony "è colpa del Macrovision" appare poco convincente. E ancora. PlayStation2 supporta egregiamente il Macrovision, ma solo sui segnali videocomposito e S-Video. Provando a riversare un DVD su VHS, lo schermo diventa viola e la registrazione presenta i tipici disturbi indotti dal Macrovision. Misteriosa appare quindi la latitanza del segnale RGB, soprattutto se si considera che Sony stessa produce lettori DVD con uscita RGB e supporto del Macrovision al tempo stesso. Il motivo di tale disfunzione in PS2 potrebbe essere ricondotto al duplice impiego dell'RGB (per i DVD e per i giochi) e ad eventuali problematiche ad esso correlato. Ciononostante la scelta di Sony appare comunque discutibile. In teoria, l'utente sofisticato, insofferente a qualsiasi segnale che non sia RGB (o VGA) nonché sordo all'invito di impiegare il cavo A/V integrato o S-Video, è costretto ad alternare di volta in volta i cavetti (la SCART per i giochi, l'S-Video per i film), il che, inutile dirlo, sminuisce notevolmente quelle caratteristiche di multimedialità su cui Sony ha eretto la campagna promozionale di PS2. Adesso che la frittata è fatta, resta una sola domanda: come rimediare? Difficile dirlo al momento, ma conforta la consapevolezza che l'inibizione del segnale RGB avviene via software e non via hardware (i collegamenti sulla scheda ci sono tutti). **SC** coltiva l'intima speranza che Sony ponga rimedio alla "catastrofe" con futuri aggiornamenti del driver di sistema o che ci pensi l'hacker di turno, purché (diamine!) venga ristabilito l'RGB in modalità DVD Video.

Collegate PS2 al televisore attraverso il cavo SCART RGB, inserite un DVD Video qualsiasi (in foto Il Grande Lebowsky*) ed ecco cosa vi attende.*

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Dicembre 2000
Disney's Dinosauri (Ubi Soft)
Disney's Paperino: Operazione Papero (Ubi Soft)
DOA2 (15 - Sony)
F1 Championship Season 2000 (21 - EA)
F1 Racing Championship (7 - Ubi Soft)
International Track & Field (8 - Konami)
Top Gear DareDevil (Kemco)
Rayman 2: Revolution (Ubi Soft)
RC Revenge Pro (Acclaim)
Street Fighter EX3 (Virgin)
Super Bust a Move (15 - Acclaim)
Theme Park World (7 - Electronic Arts)
X-Squad (7 - Electronic Arts)

Primo quarto 2001
4X4 Evolution (GOD)
All-Star Baseball 2002 (Acclaim)
Army Men Air Attack 2 (3DO)
Army Men Sarge's Heroes 2 (3DO)
Carrier Morphed (Jaleco)
Clive Barker's Undying (Electronic Arts)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Driving Emotion Type S (SquareSoft)
ESPN MLS Game Night (Konami)
ESPN X-Games Snowboarding (15 gennaio - Konami)
Fur Fighters (Acclaim)
Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
Gran Turismo 3 (SCEE)
Knockout Kings 2001 (15 marzo - EA Sports)
Kengo: Master of Bushido (Crave)
MotoGP (febbraio - Namco)
NBA Hoopz (Midway)
Off-Road Fury (SCEA)
Oni (Take 2)
Onimusha: Warlords (Capcom)
Portal Runner (3DO)
Quake III Revolution (22 marzo - Electronic Arts)
MDK2: Armageddon (Interplay)
NBA Live 2001 (18 gennaio - Electronic Arts)
Sky Surfer (19 gennaio - Idea Factory)
Silpheed: The Lost Planet (Working Designs)
Sky Odissey (Activision)
Star Wars: Starfighter (febbraio - LucasArts)
Summoner (Volition)
Star Wars: Starfighter (LucasArts)
Star Wars: Super Bombad Racing (gennaio - LucasArts)
Stunt GP (19 gennaio - Virgin)
The Bouncer (SquareSoft)
The World Is Not Enough (Electronic Arts)
Tiger Woods PGA Tour 2001 (1 febbraio - EA)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Unreal Tournament (28 febbraio - Infogrames)
Warriors of Might and Magic (3DO)
WipEout Fusion (marzo - SCEE)
World Destruction League: Warjetz (3DO)
World Soccer Winning Eleven 5 (Konami)
Z.O.E. (marzo - Konami)

Nel 2001
24 Ore di Le Mans (22 giugno - Infogrames)
Ace Combat 4 (Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Alone in the Dark 4 (12 settembre - Infogrames)
Colin McRae Rally (Codemasters)
Crash Bandicoot (Konami)
Dark Cloud (SCEI)
Drakan (SCEE)
Dreamland: Freedom Ridge (Bethesda)
Dropship (SCEE)
ESPN National Hockey Night (Konami)
ESPN NBA 2Night (Konami)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
Eternal Blade (Mattel)
Extermination (SCEI)
Formula One 2001 (SCEE)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
MSX (17 ottobre - Infogrames)
Nikita (5 settembre - Infogrames)
Ninja Gaiden (Tecmo)
No One Lives Forever (Fox)
Project Eden (Eidos)
Red Faction (THQ)
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)
Ring of Red (Konami)
Shadow of Destiny (Konami)
Silent Hill 2 (Konami)
Supercar Street Challenge (Activision)
The Getaway (SCEE)
The Lost (Irrational Games)
UEFA 2001 (6 giugno - Infogrames)
WCW 2000 (Electronic Arts)
World Rally Championship 2001 (maggio - SCEE)

Il ritorno di **Cinemaware**

Risorge una delle più famose software house dell'era Amiga.

A circa 14 anni di distanza dalla sua prima release per Amiga, al secolo **Defender of the Crown**, Cinemaware ritorna sulla scena videoludica con l'annuncio del remake per PlayStation2, Xbox e PC del proprio famoso strategy game medievale. Rinominato per l'occasione **Robin Hood: Defender of the Crown**, il progetto è in sviluppo in quel di Redwood City, California, sede della ricostituita softco ad opera di Lars Batista e Sean Vesce, game designer autori di **Mechwarrior2**, **Intestate '76** e **Slave Zero**. A metà strada fra gioco di ruolo, strategico ed action game, **Robin Hood: DOTC** offre l'opportunità di vestire i panni del famoso benefattore anglosassone a capo della rivolta del popolo britannico contro la tirannia del Principe John. Partendo dalla foresta di Sherwood, Robin Hood dovrà guidare i propri seguaci contro le armate inglesi per liberare le terre soggiogate, salvare il buon re Riccardo Cuor di Leone e riconsegnargli la Gran Bretagna. Il gioco farà ovviamente appello ad un motore grafico nuovo di zecca (il Cinematech 3D engine) senza però tradire il design e lo spirito della versione originale a 16bit (i lettori over-20 riconosceranno la sequenza di assedio al castello pubblicata su questa pagina). Previsto per la primavera del 2002, **Robin Hood: DOTC** è attualmente alla ricerca di un editore.

PlayStation2 Party: Thanks & **Realization**

Giappone: Sony Computer Entertainment Inc. presenta la crema della line-up PS2 in arrivo entro marzo.

Il 12 dicembre si è tenuto a Tokyo il "PlayStation 2 Party Thanks & Realization", una manifestazione organizzata da Sony allo scopo di presentare alcuni tra i titoli più interessanti previsti per PS2 entro la fine di questo hanno fiscale (marzo 2001). Fra demo giocabili e filmati, sono stati mostrati quattordici giochi sviluppati sia internamente da Sony che da terze party. Significativa è stata la presenza di personaggi di spicco del panorama videoludico giapponese, tra cui Kazunori Yamauchi (**GT3**), Hideo Kojima (**MGS2**), Keiji Inafune (**Onimusha**) e Ko Shibusawa (**Kessen II**), che hanno illustrato ai convenuti all'evento i progetti che li vedono coinvolti. L'attenzione del pubblico è stata principalmente attratta dalle stazioni di gioco dedicate a **Gran Turismo 3 A-Spec** la cui uscita in Giappone è stata confermata dallo stesso Yamauchi per il 15 febbraio (vedi anteprima a pag. 22). Decisamente bizzarro è apparso l'ennesimo rhythm game sfornato da Konami, affiancato da un nuovo tipo di controller/tappetino. Grazie a cinque sensori all'infrarosso disposti a semicerchio intorno al giocatore, i suoi movimenti vengono inviati alla console che li interpreta come comandi di gioco. Intitolato **Para Para Paradise**, il gioco sarà commercializzato il 15 marzo. Dopo le fantastiche immagini diffuse qualche mese fa, Taito ha in parte deluso gli spettatori mostrando un **Densha de GO! 3 Commuting Version** dalla grafica decisamente più ridimensionata. Il livello di dettaglio è comunque superiore alle ultime versioni del coin-op, dalle quali si differenzia anche per alcune migliorie di carattere strutturale. Le variazioni delle condizioni atmosferiche avvengono ora in tempo reale aggiungendo così maggiore varietà ai percorsi. Per facilitare l'apprendimento del sistema di controllo, a quello tradizionale di tipo realistico ne è stato affiancato uno semplificato accessibile nella modalità "Family Mode". L'uscita di **Densha de GO! 3** è prevista nel mese di marzo. Tecmo ha approfittato del party per diffondere nuovi dettagli circa la versione di **Monster Farm** per PS2. Il sistema di generazione di mostri che impiegava i dati dei CD audio per determinare le statistiche delle creature da allevare è stato ora esteso ai DVD Video. Il numero e la varietà delle aree di addestramento hanno subito un sensibile incremento, così come le razze dei mostri. **Monster Farm** sarà disponibile in Giappone entro marzo. Tra gli altri titoli presentati al festival segnaliamo **Klonoa II** (Namco, marzo 2001) **Kessen II** (Koei, marzo 2001), **Remokokoron** (bizzarro gioco di comunicazione prodotto da Sony) e **Toro to Kyujitsu** (Sony, marzo 2001). Quest'ultimo, sequel del pluripremiato **Dokodemo Issho**, consente di interagire con il gatto protagonista del precedente capitolo all'interno di ambientazioni di gioco reali.

microNEWS

• Durante il 1st Annual Gamers Day di San Francisco, Konami ha annunciato le date di uscita delle versioni americane dei suoi titoli per PS2 e PSone. L'elenco comprende **Dance Dance Revolution** (PSone, febbraio 2001), **Monster Force** (PSone, marzo 2001), **Shadow of Destiny** (PS2, marzo 2001), **Ring of Red** (PS2, marzo 2001), **Zone of the Enders** (PS2, marzo 2001), **Silent Hill 2** (PS2, agosto 2001), **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** (PS2, 2001). Di quest'ultimo è stata presentata per la prima volta in America una demo giocabile che, a quanto pare, sarà la medesima contenuta nell'edizione limitata giapponese di **Zone of the Enders**. Negli Stati Uniti, invece, la demo non sarà inclusa nel gioco, ma verrà regalata assieme ad esso solo dai negozi che partecipano ad una non meglio specificata campagna promozionale. Nulla invece è noto per il mercato europeo. Konami of Japan, intanto, ha annunciato diversi nuovi progetti tra cui Dance **Dance Revolution 4th Mix** e **Tokimeki Memorial 2 Puzzle Battle** (entrambi per PSone, in uscita il 14 marzo), **Genso Suikogaiden Vol. 2: Crystal Glass Duel** (PSone, marzo), **WTA Tour Tennis** (PS2), **Shin Goemon** (PS2), **Castlevania Age: Castlevania Dracula** (PSone, marzo 21). Quest'ultimo consiste in un rifacimento della versione per X68000 uscita nel 1993. Al momento l'unico dettaglio noto riguardo la versione PlayStation è l'aggiunta di nuove animazioni di apertura e chiusura.

• Con una nota apparsa sul sito SquareSoft PlayOnline, Nobuo Uematsu ha affermato di avere concluso la colonna sonora di **Final Fantasy X**. Le liriche della canzone principale sono state affidate a Kazushige Nojima, la medesima persona a cui si deve il testo di *Eyes on Me*. L'annuncio di Uematsu ci consente di avere maggiore fiducia nella precedente dichiarazione di Square secondo la quale sarebbe riuscita a completare il gioco entro l'anno fiscale in corso. Mentre **FFX** si fa sempre più vicino, l'undicesimo episodio della saga ed il conseguente inizio dei servizi internet del portale PlayOnline hanno subito un forte ritardo. I primi test della rete Squaresoft avranno inizio in primavera, mentre l'attivazione del servizio è previsto in inverno contemporaneamente con l'avvio dei test di **FFXI**. L'uscita di quest'ultimo è stata inoltre posticipata alla primavera del 2002. A causa del posticipo dell'apertura di PlayOnline, **FFX** non conterrà le precedentemente annunciate funzioni internet.

• Infogrames ha confermato l'acquisto dei diritti della serie animata *Dragonball Z* per la realizzazione di una serie di giochi multipliattaforma. Al momento nessun altra informazione relativa al progetto è stata rilasciata. Ah, per la cronaca, Infogrames ha acquistato Hasbro Interactive.

• Banpresto ha annunciato che nel mese di marzo distribuirà **Super Robot Taisen Alpha Gaiden** per PlayStation, storia parallela della popolare simulazione strategica dedicata alle più note serie animate robotiche giapponesi.

• Namco distribuirà in febbraio per PlayStation un nuovo Simulation RPG intitolato **Volfoss**. Il giocatore interpreta il ruolo di Shalvas, capo di un gruppo di mercenari chiamati Silver Fang. Lo scopo del gioco è quello di controllare in segreto l'esito del conflitto che sta sconvolgendo il mondo di **Volfoss**, accettando lavori dai quattro eserciti in campo. Previste più di duecento missioni differenti i cui obbiettivi spaziano dalla protezione di postazioni strategiche all'eliminazione di bersagli vari. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata all'artista giapponese Yasushi Nirazawa (*Enemy Zero*). L'uscita di **Volfoss** è prevista per il 22 febbraio in Giappone.

L'**invasione** degli **RPG** Sony

Per la serie: se aspettiamo SquareSoft stiamo freschi...

Conscia dell'importanza che gli RPG hanno nel mercato videoludico nipponico, Sony si appresta a commercializzare, nei primi mesi del prossimo anno, quattro differenti giochi di ruolo. Il primo tra essi a venir distribuito s'intitola **Sagashi ni Ikouyo** (trad.: Andiamo a cercare il tesoro!), un adventure RPG principalmente incentrato nell'esplorazione di dungeon e nell'arruolamento di unità per il proprio party. Quest'ultima operazione andrà eseguita in considerazione delle zone in cui ci si deve addentrare per recuperare i tesori. Ogni abitante del proprio villaggio, infatti, possiede abilità particolari adatte a soddisfare esigenze diversificate. Per poterli unire al proprio gruppo, inoltre, bisogna guadagnare la loro amicizia soddisfacendo le loro richieste. **Sagashi ni Ikouyo** sarà disponibile a partire da gennaio.

Il secondo titolo ad venir distribuito da Sony in ordine di tempo è **Tsugunai**, RPG poligonale la cui trama ricorda la serie televisiva americana *Quantum Leap*. Il protagonista del gioco è un cavaliere la cui anima è stata separata dal proprio corpo da un dio collerico. Per espiare i propri peccati, il protagonista di **Tsugunai** è costretto ad incarnarsi di volta in volta nel corpo di persone differenti per aiutarli a risolvere i problemi che li attanagliano. In combattimento può usufruire di incantesimi ed evocazioni impiegando delle gemme che recupera nel corso dell'avventura. Previsto per il 22 febbraio, **Tsugunai** annovera nel team di sviluppo Yasunori Mitsuda (**Xenogears**, **Chrono Cross**), compositore della colonna sonora.

Il terzo RPG prodotto da Sony è intitolato **Boku to Maho** (trad. Io e il demone): la trama verte attorno al salvataggio di una ragazza catturata da un fantasma. Per riuscirvi il protagonista è costretto a farsi possedere da un demone che si fonde con la sua ombra e gli conferirà abilità speciali, ad esempio passare sotto una porta chiusa per aprirla dall'altro lato... La corretta scelta di quali dei personaggi impiegare è importante anche durante il combattimento in quanto i due presentano tecniche e mezzi offensivi specifici e complementari. **Boku to Maho** sarà commercializzato in Giappone il 15 marzo.

Annunciato ancor prima del debutto di PS2, **Popolocrois III** è il quarto ed ultimo RPG attualmente in fase di sviluppo in casa Sony. Ambientato quindici anni dopo **Popolocrois II**, vede come protagonista il giovane principe Pinon intento a raggiungere il mondo fatato di Fantasia per avvertire gli abitanti di un grave pericolo che incombe su di loro. Sin dall'inizio della storia si uniscono a lui altri tre compagni d'avventura costituiti da un abitante della foresta chiamato Marco, da una ragazza di nome Luna e da Papu, uno strano essere incontrato nel Tempio del Drago vicino al castello di Popolocrois. Realizzato interamente in 3D e cell shading (vedi **Klonoa 2**), **Popolocrois III** presenta un sistema di combattimento dal semplice utilizzo basato sui soli quattro pulsanti principali del Deal Shock 2. Come nel precedente episodio, i dialoghi sono stati interamente doppiati. Sony prevede di distribuire **Popolocrois III** nel mercato nipponico il 29 marzo.

PS2 **On-line**

Koei e Art Dink annunciano progetti in sviluppo con l'HDD in mente. Intanto dall'altra parte dell'oceano...

A conferma delle indiscrezioni secondo le quali l'arrivo del modem e dell'hard disk PS2 non è poi così lontano, Koei e Art Dink hanno annunciato i rispettivi progetti relativi all'attesa periferica Sony. Nel dichiarare che la propria sussidiaria Ergo Soft sta sviluppando un browser Internet per PS2 - con capacità di riproduzione dei file MP3 e contenente diverse facilitazioni per la navigazione via controller - Koei ha lasciato intendere di avere grandi progetti per il gioco in rete. Il suo presidente Yoichi Erikawa vede fattibile l'inclusione di una modalità di gioco on-line nel terzo capitolo della saga di **Kessen** che dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno. L'intenzione di Koei è quella di trasformare il proprio sito Gamecity in un portale dedicato al gioco in rete multipiattaforma simile al PlayOnline di Squaresoft. Tale progetto avrà inizio nel mese di marzo con la commercializzazione di **Nobunaga's Ambition Online** per Personal Computer.

Per quanto meno ambiziosi rispetto a quelli Koei, anche Art Dink ha precisi piani relativi alla rete. Durante la conferenza indetta per presentare alla stampa giapponese il futuro della simulazione ferroviaria **A-Train**, la softco nipponica ha annunciato tre nuovi episodi della serie la cui commercializzazione avverrà nel corso dei prossimi tre anni. Una notizia di poco interesse per l'utenza occidentale se non fosse che il primo di essi, intitolato **A-Train de Ikou 2001**, permetterà di salvare sull'HDD di PS2 i dati del gioco e le immagini acquisite durante le partite. Queste ultime potranno poi essere stampate tramite Popegg. Ancora più interessante è l'annuncio che il mese successivo all'uscita del suddetto gioco, previsto per l'8 marzo, sarà disponibile un disco di espansione contenente nuovi treni per il cui uso è obbligatorio possedere il disco fisso per PS2. Ne consegue, pertanto, che l'Internet Kit di Sony sarà disponibile in Giappone entro quella data. Art Dink ha inoltre annunciato che nel 2002 e nel 2003 usciranno altre versioni del gioco compatibili anche con il modem. La prima permetterà di mettere in collegamento le città virtuali dei giocatori e la seconda aggiungerà diversi elementi economici on-line quali la compravendita di mezzi e terreni, la richiesta di finanziamenti alle banche ed il gioco in borsa.

In occidente, intanto, e per la precisione negli States, il Wall Street Journal riporta che Sony Computer Entertainment ed il colosso America Online starebbero abbozzando un accordo per la fornitura di servizi on-line via PlayStation2. Secondo il prestigioso giornale statunitense, uno dei principali ostacoli per una felice conclusione dell'accordo verrebbe posto da Sony Corporation stessa, già fornitrice di servizi analoghi in concorrenza con AOL.

Game Station

CONSOLE – VIDEOGIOCHI – ACCESSORI – DVD – ACTION FIGURES

Via II Giugno, 5 20068 Peschiera Borromeo (MI) Tel. e Fax: 02/55301597

www.gamestation.it

Pilot ni Narou 2 e Wing Over 3

Annunciati i nuovi simulatori di volo di Victor e JVC per PS2.

Le simulazioni di volo di carattere non prettamente bellico sono un evento piuttosto raro nel mondo delle console. Per porre rimedio a questa lacuna, Victor sta sviluppando quello che da molti è già stato definito "il **Gran Turismo** delle simulazioni di volo". Seguendo lezioni impartite da un'insegnante virtuale, il giocatore deve ottenere svariati brevetti di volo che lo autorizzeranno a pilotare i velivoli più disparati. L'ottenimento delle varie licenze è accompagnato da offerte di lavoro di carattere sia civile che militare. Victor ha annunciato di aver posto grande enfasi all'aspetto simulativo, in particolar modo alla fisica di gioco. Dal punto di vista grafico, **Pilot ni Narou 2** (trad. Diventiamo Piloti 2) presenta velivoli poligonali ricchi di dettagli mentre lo stesso non si può dire delle ambientazioni (specie dopo aver visto **Ace Combat 4**). Il gioco, che comprende ventisei aerei differenti, sarà disponibile a partire da marzo. Similmente a **Pilot ni Narou 2**, anche **WingOver 3** di JVC consente di pilotare una vasta gamma di aerei che spaziano dall'A6M Zero-Sen al Concorde. La modalità di gioco principale è costituita da uno Story Mode diviso in svariate missioni dalle tipologie differenti. Notevole il numero di particolari che caratterizzano gli aerei, che permettono di vedere il pilota all'interno del cockpit e l'armamento montato sotto le ali. **WingOver 3** sarà commercializzato nel mese di luglio.

Shutoko Battle anche per PS2

Non è **Gran Turismo**, ma farà senz'altro la gioia dei più tamarri...

Presto anche gli utenti PS2 potranno scorrazzare per le autostrade e le circonvallazioni tokiensi a bordo di macchine da loro personalizzate. **Shutokou Battle Zero** è una versione migliorata di **Shutokou Battle 2** per DC, sia dal punto di vista cosmetico che da quello strutturale. La novità più consistente riguarda un'inedita modalità chiamata SP Battle. In essa vince il primo che riesce ad azzerare lo spirito combattivo del proprio avversario mantenendosi sempre in testa ed evitando gli ostacoli disseminati lungo il percorso. Il pacchetto ludico includerà un totale di venti macchine e venti differenti circuiti, otto dei quali sono dedicati alla modalità Time Attack. Inizialmente previsto per la fine del 2000, **Shutokou Battle Zero** è stato rimandato ai primi mesi di quest'anno.

WWW.ASTROCOMPUTER.IT

I Videogiochi al prezzo più basso
Tutti i formati, Tutte le console
Ovunque sei, Quando vuoi

Ci puoi trovare anche a Roma in via Veturia n° 68, Tel 06786174-Fax 0678348225

Ace Combat 4

Sistema: PlayStation2 Casa: Namco Sviluppatore: Interno Formato: DVD-ROM Uscita: N/A

Dopo averne annunciato sommessamente l'esistenza nel corso dell'ultimo Tokyo Game Show, lo scorso dicembre Namco ha diffuso le prime immagini di **Ace Combat 4** per PlayStation2, quarta edizione del miglior simulatore di volo arcade a memoria d'uomo. A giudicare dalle immagini, la serie sembra destinata a toccare punte di fotorealismo e livelli di dettaglio assolutamente incredibili grazie alle potenzialità del nuovo sistema Sony. La presenza di caccia e scenografie realistiche contrapposte ai velivoli immaginari e alle metropoli hi-tech di **Ace Combat 3**, inoltre, lasciano intendere l'intenzione di Namco di ritornare alle origini della serie, decisione che ci sentiamo di sottoscrivere in pieno.

Winning Eleven 5

Sistema: PS2 Casa: Konami Sviluppatore: KCET Uscita: 15 Marzo

ESPN MLS Extra Time

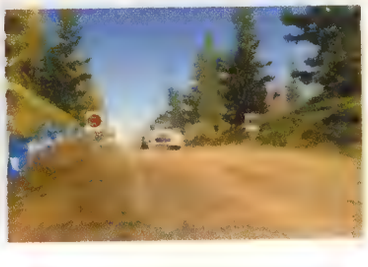
Sistema: PS2 Casa: Konami Sviluppatore: KCEA Formato: CD-ROM Uscita: Marzo

E' la simulazione calcistica più attesa dall'utenza PS2. La terza in arrivo sul 128bit Sony. Dopo il ridondante **FIFA 2001** di Electronic Arts e il deludente **International Superstar Soccer** di Konami, **World Soccer Winning Eleven 5** riaccende la speranza nei fan della serie, in coloro che, a ragione, vedono KCET come l'unico team di sviluppo potenzialmente in grado di produrre la simulazione calcistica definitiva. Sebbene il gioco sia previsto in Giappone già per il mese di marzo, Konami ha distribuito la prima foto ufficiale solo adesso (raffigurante un bruttissimo fallaccio), senza accompagnarla con alcun documento informativo (voci di corridoio parlano di una routine comportamentale del pallone ancora più realistica). Pochi giorni prima dell'annuncio in terra d'oriente, la divisione di Honolulu di Konami of America ha inoltre diffuso le foto (e quattro promettenti filmati) di **ESPN MLS Extra Time** per PS2. Adattamento per il 128 bit Sony della versione yankee di **Winning Eleven 4** (**ESPN MLS Game Night**), il misterioso titolo verrà commercializzato negli States quasi in contemporanea con **WE5** in Giappone. Appuntamento al prossimo numero di **Super Console** per aggiornamenti.

World Rally Championship 2001

Sistema: PlayStation2 Casa: SCEE Sviluppatore: Evolution Studios Formato: N/A Uscita: Maggio

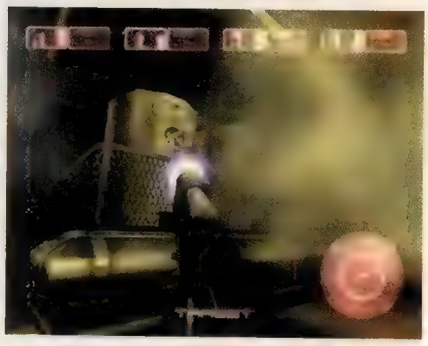
Potremmo definirlo il **Gran Turismo** delle simulazioni di rally. Così appare **World Rally Championship 2001** (titolo provvisorio), il primo prodotto per PS2 in sviluppo presso i laboratori di Evolution Studios, software house inglese fondata da Martin Kenwright (fondatore di DID) e Ian Hetherington (co-fondatore di Psygnosis) nel 1999 (cfr. **SC**64, spazio **Playworld**). Acquisite tutte le licenze del caso, il pacchetto ludico offrirà la possibilità di pilotare vetture quali Mitsubishi Lancer, Subaru Impresa, Ford Focus o Peugeot 206, e di gareggiare contro campioni del calibro di Tommi Makkinen, Richard Burns, Carlos Sainz, Marcus Gronhol, Juha Kankkunen e, *dulcis in fundo*, l'immarcescibile Colin Mc Rae. Dal Portogallo alla Nuova Zelanda, dalla Gran Bretagna all'Australia, dall'Argentina a San Remo e Monte Carlo, il campionato rallistico digitale offrirà un totale di 14 tracciati dal manto asfaltato o ghiaioso, riprodotti fedelmente sulla base di quelli reali. Nelle intenzioni del team di sviluppo, produrre il primo rally simulator della nuova generazione, dall'elevato dettaglio grafico, dalla scenografia fotorealistica ed aggiornato costantemente a 60fps.

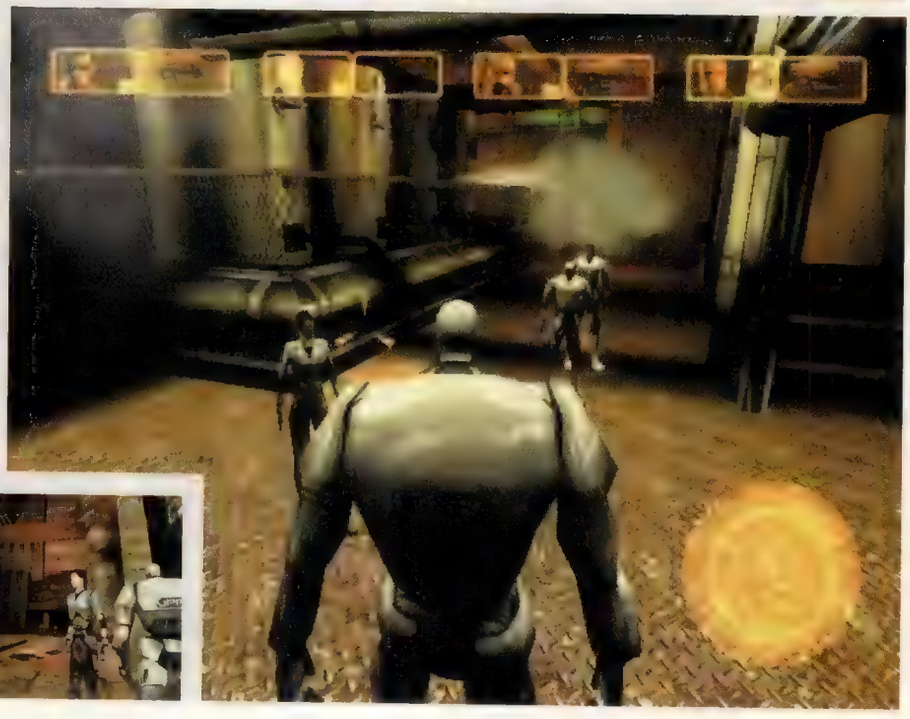


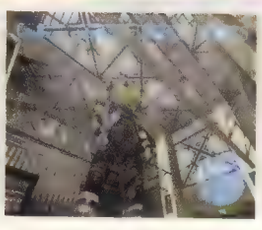
Project Eden

Sistema: PlayStation2 Casa: Eidos Sviluppatore: Core Design Formato: N/A Uscita: 2001

L'ultimo progetto di Core Design rappresenta indubbiamente uno dei titoli più intriganti presenti nella line up di giochi made in Europe per PS2 (e Dremacast e PC). Ispirato al preistorico **Hired Guns**, **Project Eden** propone intricati quanto fetidi ambienti virtuali strutturati in modo da richiedere l'impiego coordinato dei quattro agenti speciali al comando del giocatore, inviati nell'underground di una metropoli hi-tech per risolvere i misteri del caso. Il character design definisce abilità e limiti specifici di ogni personaggio, il cui impiego in solitario si rivela futile nel perseguire gli obiettivi del gioco. **Project Eden** impone quindi il gioco di squadra tant'è che per assicurare la costante compresenza dei quattro (scongiurando così poco gradevoli punti morti) è prevista la possibilità di riportare in vita le unità eventualmente decedute in appositi ReGen Point (punti di rigenerazione). Un'altra caratteristica interessante di **Project Eden** riguarda il sistema di deambulazione dei propri alter-ego che regola la velocità di marcia in funzione dell'inclinazione della visuale. Per capirci: se si guarda in alto durante l'esplorazione degli ambienti, la velocità decresce riducendo l'eventualità di cadere accidentalmente in un tombino. Interessante...







BLACK BOX Games

WWW.BLACK-BOX.IT

DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI

PLAYSTATION PAL (GIOCHI NUOVI) OFFERTE

29.000
- V-RALLY 2
- STREET SKATERS 2
- RALLY MASTERS
- TEST DRIVE 6
- TOCA 2
- COOL BOARDERS 4
- SPACE DEBRIS
- 4x4 WORLD TROPHY
- ROADSTER
- WIPEOUT 3

39.000
- DISCWORLD NOIR
- THEME PARK WORLD
- VANDAL HEARTS 2
- MILLEMIGLIA
- GHOUL PANIC
- DRAGON VALOR
- SUPERBIKE 2000
- F.1 2000 EA

49.000
- KOUDELKA
- STAR TREK INVASION
- WCW BACKSTAGE ASSAULT
- MIKE TYSON BOXING
- TOSHINDEN 4
- FRONT MISSION 3
- TOMB RAIDER IV
- MUPPET MONSTER ADVENTURE
- THIS IS FOOTBALL 2

ACQUISTO MINIMO 2 GIOCHI (SPESE CORRIERE 20.000 CONSEGNA IN 48 ORE)

DREAMCAST PAL (GIOCHI NUOVI) OFFERTE

- POWER STONE 2
- SOUL FIGHTER
- SEGA RALLY
- TOMB RAIDER 4
- SNOW SURFER
- SILVER
- MONACO GP
- READY 2 RUMBLE
- ECCO THE DOLPHIN
- ROADSTER
- EVOLUTION
- TIME STALKERS
- PLASMA SWORD
- SOUTH PARK RALLY
- MDK2
- DRAGONS BLOOD
- RESIDENT EVIL 2
- ZOMBIE REVENGE
- TRICK STYLE
- SWORD OF THE BERSERK

1 GIOCO 59.000 - 2 GIOCHI 95.000 - 3 GIOCHI 120.000

WWW.BLACK-BOX.IT

Dal 15 Gennaio 2001, il sito completamente rinnovato e dedicato alla vendita on-line per PRIVATI E RIVENDITORI

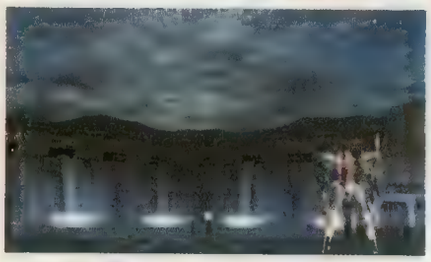
RIVENDITORI!!!

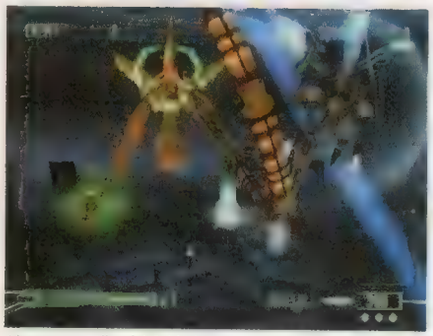
Distribuzione completa di videogiochi di tutte le marche, prodotti esclusivamente Pal. Vastissimo assortimento di software

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE JAPAN WEST** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **MARZO**

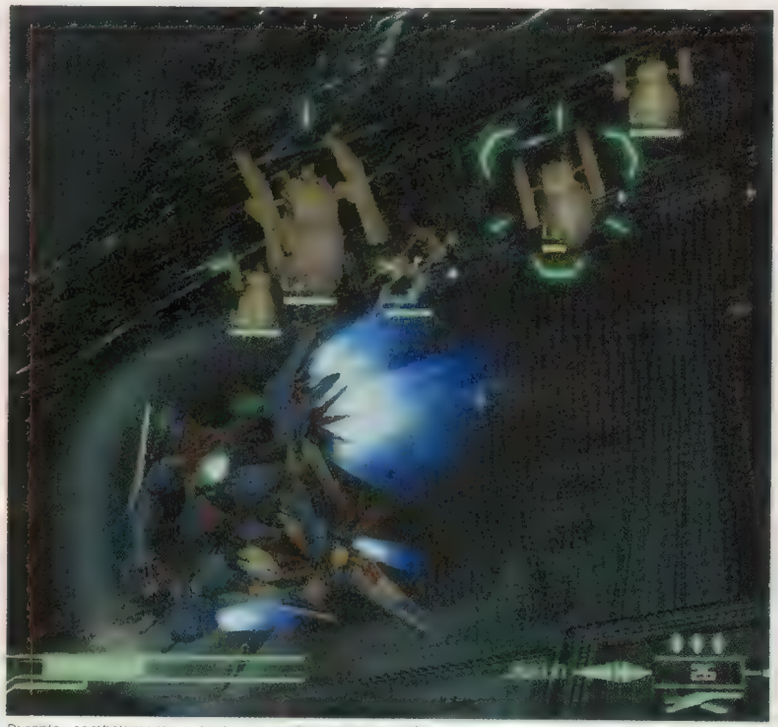
Zone Of The Enders

Mancano ormai tre mesi scarsi alla commercializzazione di **Zone of the Enders** sul mercato nipponico. Nella spasmodica attesa di toccare con mano il promettente mech simulator di Konami, **Super Console** ha avuto il privilegio di provare la versione dimostrativa. Segue rapporto dettagliato...





I boss sono gli unici Orbital Frame nemici a non venire inclusi nel Versus Mode.



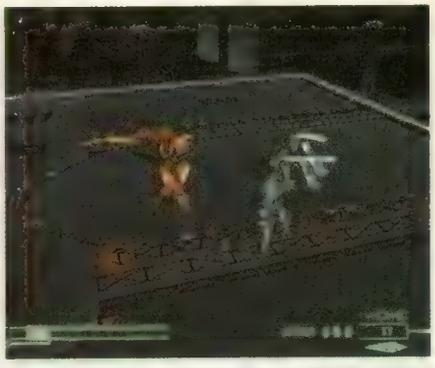
Durante i combattimenti contro le squadriglie nemiche altre formazioni avversarie possono unirsi allo scontro

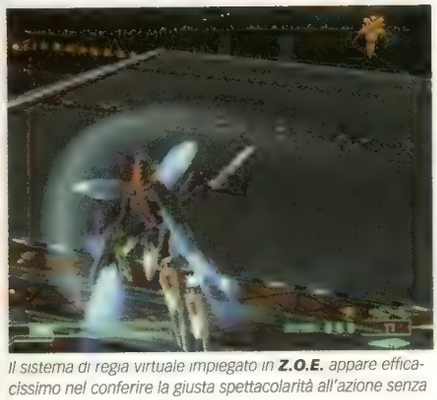
Di certo Noriaki Okamura, direttore e sceneggiatore di **Zone of the Enders**, non faceva falsi proclami quando affermava di voler realizzare un prodotto che soddisfacesse gli appassionati dei robot anime. Sin dalla schermata di gioco iniziale, infatti, **Z.O.E.** ha la capacità di richiamare alla mente del giocatore appassionato di animazione robotica una delle più coinvolgenti serie animate realizzate in questi anni. Il brano cantato che accompagna l'apparizione del logo iniziale ricorda le splendide canzoni scritte da Yoko Kanno per la serie di OAV *Macross Plus*, una mistica fusione di suoni e voci che lascia quasi ipnotizzati davanti alla schermata d'inizio. Anche la prima fase di gioco risulta particolarmente familiare a chi segue l'animazione robotica. Le drammatiche vicende del protagonista quattordicenne Leo Stenbuck, costretto dagli amici ad entrare in un'area militare dove troverà l'Orbital Frame Jehuty, ricordano vagamente quelle di Judo Ashita di *ZZ Gundam*, mentre il distacco del mech gigante dai blocchi d'arresto, con tanto di schegge e scintille provocate dallo sfregamento del metallo, ammicca in direzione della sequenza di partenza degli Evangelion. Una volta a bordo del mech, Leo deve subito affrontare la minaccia rappresentata da un Orbital Frame Raptor nemico; mezzo standard in forza all'esercito di Bahran che tiene sotto assedio la colonia spaziale di Antilia, il Raptor non rappresenta un pericolo particolarmente insidioso. Sebbene A.D.A., l'intelligenza artificiale che gestisce le funzioni del Jehuty, non abbia ancora illustrato al suo giovane pilota il funzionamento del mech, eliminare il primo avversario di **Z.O.E.** non richiede che pochi istanti. Una volta tornata la calma, A.D.A. ha il tempo di spiegare i comandi principali tramite un tutorial che ricorda vagamente la modalità di addestramento di **Metal Gear Solid**. Per il V.R. Training Mode di **Z.O.E.**, sono stati nuovamente impiegati i fondali in flat shading allo scopo di infondere al giocatore la sensazione di trovarsi all'interno di un ambiente virtuale generato dal computer di bordo. Allo scopo di rafforzare quest'effetto, la pavimentazione ad esagoni che ricopre le pareti della stanza si modifica nell'area vicino all'Orbital Frame rivelando disegni simili a circuiti integrati. Il tutorial si divide in sei capitoli costituiti da una fase esplicativa (nella quale le tecniche da eseguire sono mostrate sia a voce che mediante animazioni) e da una modalità di prova (assistita da indicazioni visualizzate sullo schermo di gioco). La prima parte della modalità di addestramento insegna a pilotare il proprio Orbital Frame. Il controllo del mezzo sull'asse orizzontale avviene tramite lo stick di sinistra mentre la variazione dell'altitudine viene effettuata mediante i tasti △ e ✕. Mentre la leva analogica risulta particolarmente adatta a manovrare il proprio mech con velocità e precisione, la posizione dei due pulsanti per il controllo dello spostamento verticale ostacola l'uso contemporaneo delle armi. Per ovviare a questo problema è stato inserito un sistema di regolazione automatica dell'altitudine, che provvede a mantenere il proprio mech alla stessa quota del bersaglio, riducendo al minimo l'esigenza di correggere la quota manualmente. Lo stick di destra è invece impiegato per ruotare la propria visuale di gioco, azione che nella demo avveniva in modo eccessivamente lento. Una volta impadronitisi dei controlli basilari dell'Orbital Frame, si può passare all'assimilazione delle funzioni di Dash e Burst del proprio mech. La prima consente di eseguire brevi scatti nella direzione indicata dallo stick analogico oppure di imprimere una costante accelerazione al mech, a seconda che si spinga il pulsante ◉ per un istante o lo si mantenga premuto. Eseguendo quest'ultima procedura senza muovere lo stick analogico si accumula energia da impiegare nei i Burst Attack. Terminato l'apprendimento delle nozioni fondamentali sul sistema di

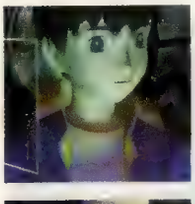
controllo del mech, si passa ai sistemi d'arma. L'Orbital Frame Jehuty è dotato di un ampio arsenale, suddiviso nelle categorie Normal, Second, Dash e Burst. Per evitare di associare i suddetti attacchi ad un'ampia e scomoda pulsantiera, il team capeggiato da Okamura ha impiegato un sistema di selezione automatico del tipo di attacco, basato sulla rilevazione della distanza fra il proprio mech e l'obiettivo. Premendo il tasto ● dalla lunga distanza, il Normal Attack scatena una breve raffica di proiettili energetici di relativa efficacia, ma dal munizionamento illimitato. Quando ci si trova a distanza ridotta dall'avversario, il Normal Attack muta in un colpo di spada laser che, premendo più volte il tasto ●, si può moltiplicare in una devastante combo. Se i colpi dei duellanti vengono sferrati contemporaneamente, le due spade cozzano tra di loro e il contraccolpo respinge i due lontano (quest'effetto, unito alla furia degli attacchi combinati, amplifica il livello di spettacolarità dei combattimenti corpo a corpo). Mentre l'armamento primario non può essere variato, quello secondario è selezionabile da un ampio arsenale equipaggiabile sul mech e composto da un massimo di dieci elementi. In principio la scelta delle armi da impiegare è piuttosto povera, ma con il progredire del gioco altri dispositivi bellici si uniscono a quelli iniziali. L'impiego del Second Attack è subordinato alla pressione del tasto ● secondo modalità che variano in relazione al tipo di arma. Ad esempio, la mitragliatrice Phalanax varia l'intensità del proprio volume di fuoco a seconda della forza impressa sul tasto, mentre l'immensa lancia laser Javelin viene accesa con la prima pressione del tasto e spenta con la seconda. Tutte le armi secondarie comportano il consumo di una riserva di munizioni indicata nella parte bassa dello schermo di gioco. La selezione del Second Attack avviene sia tramite un menù accessibile mediante il tasto ST►, che premendo i tasti ▲/▼ della croce direzionale digitale. Dash e Burst Mode possono essere impiegati in combinazione con i Normal Attack per eseguire nuove mosse offensive. Il Dash Shoot consiste in un fascio di proiettili di energia che si dirigono automaticamente contro il bersaglio designato. Il Dash Slash è una tecnica impiegata da distanza ravvicinata e permette di scagliare l'avversario lontano con un affondo di spada. Il Burst Shoot è un'enorme ed alquanto devastante sfera di energia che necessita di un lungo periodo di caricamento prima di poter essere scagliata contro il nemico. Infine il Burst Slash consente di colpire contemporaneamente tutti i nemici posti nelle vicinanze del proprio Orbital Frame, effettuando una rapida rotazione a 360° della spada. Le ultime lezioni della modalità tutorial riguardano l'uso dello scudo e l'aggancio/proiezione dei mech nemici. Il deflettore con cui è equipaggiato il Jehuty offre una totale protezione dalle minacce frontali purché non si trattino di Burst Attack, Slash Attack oppure prese. Durante la sua attivazione il mech rimane totalmente immobile e non può eseguire tecniche offensive. Eseguibili mediante la pressione del pulsante ◉ da distanza ravvicinata, le prese consentono di agganciare il nemico (anche se ha i deflettori alzati) e impiegarlo come scudo oppure scagliarlo contro strutture o avversari. Tutte le tecniche fino ad ora elencate sono comuni sia al proprio Orbital Frame che a quelli nemici, elemento che rende più credibili gli scontri e meno sbilanciati i combattimenti tra due giocatori.

Concluso il tutorial, la versione dimostrativa consentiva di mettere in pratica quanto imparato affrontando un paio di Raptor ed in seguito, ingaggiando un breve duello con l'Orbital Frame Neith. Lo scontro – che si conclude con la fuga del mech nemico – ha lo scopo di introdurre Viola, l'immancabile nemesi del protagonista, destinata ad insidiarlo più volte nel corso del gioco. Terminato il combattimento, A.D.A. informa Leo Stenbuck della possibilità di recuperare nuovi equipaggiamenti connettendosi ad un terminal del computer della colonia. Dopo un breve briefing (durante il quale è possibile esplorare l'area circostante attraverso una visuale in soggettiva con tanto di cockpit) è finalmente dato di apprendere la struttura di una missione tipo di **Z.O.E.**. Stando alla demo mostrata, l'obbiettivo può essere diviso in più parti specificate durante il corso del gioco. Nella missione della demo, ad esempio, Leo scopre che per collegarsi al terminale dovrà eliminare un determinato mech custode della chiave d'accesso.

In **Z.O.E.** i nemici non si muovono singolarmente, ma sono riuniti in squadriglie, abbattute le quali si viene premiati con un oggetto quale un dispositivo per la riparazione del mech, chiamato Metatron, oppure un item necessario alla progressione del gioco. Gli item custoditi dalle formazioni avversarie sono identificabili tramite un riquadro dell'HUD che fornisce inoltre dati sul livello di esperienza di







Piccoli tocchi di classe come la scia di metallo fuso lasciata dagli arti inferiori del mech sulle superfici metalliche sorvolate a bassa quota, sottolineano la notevole attenzione al dettaglio da parte team di sviluppo Konami.

*Il sistema di regia virtuale impiegato in **Z.O.E.** appare efficacissimo nel conferire la giusta spettacolarità all'azione senza compromettere la giocabilità.*

*Il livello di interazione con i fondali e il realismo delle demolizioni sono alcuni degli aspetti più sorprendenti di **Z.O.E.***

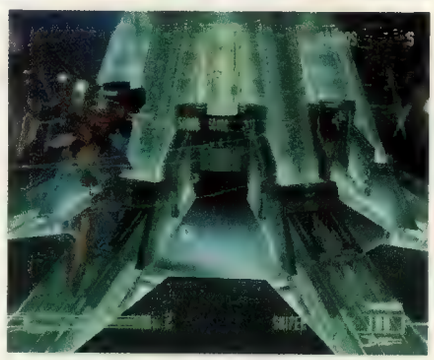
chi comanda i veicoli nemici, sia esso un computer oppure un pilota. Una volta a contatto con la squadriglia avversaria, il sistema di controllo passa alla modalità di combattimento ed aggancia il bersaglio più vicino. Un accurato sistema di controllo dinamico dell'inquadratura provvede a mantenere il bersaglio ben in vista qualunque siano le manovre da lui effettuate: nonostante il continuo e vorticoso scambio di colpi tra i due duellanti, il movimento della camera segue prontamente l'azione con movimenti fluidi e precisi, zoomate e panoramiche, senza mai confondere o nauseare l'utente. Un risultato decisamente eccellente, frutto di quasi un anno di lavoro dedicato esclusivamente a quest'importante, e talvolta sottovalutato, aspetto. Ma torniamo al sistema di combattimento vero e proprio. Nell'eventualità che l'Orbital Frame agganciato automaticamente dal computer di bordo risulti strategicamente inopportuno, è possibile variare ciclicamente il proprio bersaglio agendo sul tasto L2. Dato che non sempre il proprio obbiettivo consiste nell'eliminare tutti i nemici presenti nell'area, in alcuni casi è necessario disimpegnarsi dalla battaglia per potersi dedicare all'esplorazione dell'area di gioco. Il passaggio dal Combat Mode al Navigation Mode, effettuabile mediante il pulsante L1, non è però immediato. Dietro un probabile consiglio da parte di Kojima, è stato inserito un periodo di latenza durante il quale il pilota deve eseguire le manovre di disimpegno necessarie a distanziare il nemico quanto basta per inibirne l'inseguimento. Una volta liberi di muoversi è possibile individuare rapidamente la posizione degli oggetti interagibili (compresi item curativi) consultando la mappa poligonale (accessibile tramite il tasto ST) e navigabile con gli stick analogici). Nonostante la curata struttura mista 2D/3D dei fondali dia l'illusione di un'area esplorabile praticamente infinita, in realtà i combattimenti sono confinati in zone delimitate da una parete perimetrale invisibile.

I primi scontri tra il Jehuty e le formazioni miste di Orbital Frame avversarie evidenziano, oltre alla perfetta gestione delle inquadrature, anche l'elevata interazione con l'ambiente di gioco, capace di essere letteralmente "plasmato" dai colpi dei mech. Demolizioni rappresentate in modo altamente credibile fanno da cornice agli scontri a fuoco più forsennati. L'eccessiva e sconsiderata distruzione dei centri abitati, però, oltre a diminuire il numero di punti esperienza impiegabili per incrementare le caratteristiche del proprio mech, incide sull'evoluzione della personalità dell'intelligenza artificiale in esso contenuto, dirottando il binario narrativo di **Z.O.E.** verso un finale negativo. Per questo motivo è necessario porre la massima attenzione alle segnalazioni di A.D.A. circa il livello di danneggiamento dell'area di gioco e verificare la posizione degli edifici abitati (segnalati da un'apposita icona). Lo stesso vale per quelle situazioni in cui il giocatore si trova a decidere se rischiare la propria vita per correre in soccorso delle popolazioni sotto attacco del nemico oppure evitare ogni rischio inutile concentrandosi nel perseguimento degli obiettivi della propria missione. Come affermato in precedenza dallo stesso Okamura, la struttura di gioco non segue percorsi narrativi differenti a seconda delle azioni del giocatore. Queste ultime possono variare unicamente l'ordine con cui vengono eseguite le missioni ed eventualmente alterare la conclusione della trama di gioco.

Konami prevede un tempo medio necessario per completare **Z.O.E.** di circa otto ore, a patto che lo si affronti al livello di difficoltà iniziale. Allo scopo di sostenere l'interesse del giocatore anche una volta terminata la modalità principale, è stato inserito un Versus Mode nel quale sono disponibili tutti gli Orbital Frame del mondo di **Z.O.E.** ad eccezione dei boss di grandi dimensioni. Un ultimo elemento di gioco emerso è la presenza, suggerita da Kojima, di una colonna sonora dinamica di genere techno-pop, il cui ritmo si adatta all'azione su schermo.

Nonostante la demo testata da **SC** presentasse dialoghi in giapponese sottotitolati in inglese, la versione occidentale sarà interamente doppiata in inglese. L'adattamento per il mercato europeo si limiterà alla traduzione, anche in italiano, del solo testo dell'interfaccia di gioco e dei sottotitoli. A detta di Okamura, la qualità dei dialoghi in inglese sarebbe eccellente. Sinceramente rimaniamo dubbiosi a riguardo e preferiamo tenere le dita incrociate nell'intima speranza che il direttore del progetto cambi il suo parere e decida di inserire più di una sola lingua.

Attualmente **Zone of the Enders** è previsto per il 1 marzo in Giappone ed entro la fine dello stesso mese in America e qui da noi: un lancio quasi contemporaneo quindi, indubbiamente agevolato dal fatto che il doppiaggio in inglese è già stato terminato.



Gli anelli vettoriali che circondano il Jehuty permettono di individuare rapidamente la posizione delle squadriglie nemiche.

E' NATA.....

PlayStation™2

AFFAMATA DI PRODOTTI

TELECOMANDO Ps2
- Telecomando SENZA FILI

TWIN SHOCK WIRELESS 2
- 2 Joypad completamente analogici
- Dual Shock
- Adatto ad ogni gioco
- NON richiede l'utilizzo di CAVI

VERTICAL STAND
- Design elegante e pratico per posizionare la PS2 in verticale

EXTENSION CABLE

MINI WHEEL
- 150° di sterzo
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Led luminosi per indicare la velocità

KILLER SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori

TWIN SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Disponibile in diversi colori

SPEED TRIPLE
- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

NOVITA'

COMPATIBILI PlayStation™1 - PlayStation™2 PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

bennet
BLUKIDS
www.upim.it
REDDIOCO

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
QUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccale, 15 Biella (BI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

IPER
Mediaworld
Carrefour
emmezeta

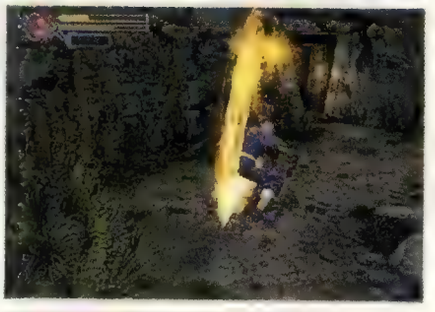
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel 02 38 199 200 Fax 02 38 199 201

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **25 GENNAIO**

Onimusha: Warlords

Fra coerenza storica e leggenda popolare, il Giappone del XVI° secolo si popola di demoni e misteriosi poteri magici nel primo horror adventure Capcom per PlayStation2. Nell'attesa che la softco nipponica spalanchi le porte dell'Infermo, diamo un'occhiata a cosa ci attende al di là della soglia...

La giovane ninja Kaede è dotata di tecniche di combattimento precipue tra cui spicca il letale hissatsu mostrato in foto.



Il kabuto-wai combinato con la magia del fuoco scatena attacchi devastanti capaci di incenerire obiettivi multipli.

L'ultima volta che si è parlato di **Onimusha** su queste pagine risale all'estate scorsa. Allora **Super Console** ebbe modo di apprezzare le potenzialità del primo survival horror per PS2 provando una breve versione dimostrativa in un angolo dello stand Capcom nel centro congressi losangelino teatro dell'Electronic Entertainment Expo. Oggi, a circa sette mesi da allora, **Onimusha: Warlords** è pronto per la distribuzione in Giappone prevista per il 25 gennaio. Ma cosa è cambiato in tutto questo tempo? In occasione del primo colloquio con gli sviluppatori, si apprese che **Onimusha** avrebbe trasceso radicalmente le meccaniche di gioco tipicamente associate al genere di appartenenza, offrendo combattimenti all'arma bianca, ma anche l'uso di magie. Diremmo, adesso, soprattutto di magie. "*Le braccia del protagonista sono ricoperte da una sorta di armatura magica; il giocatore disporrà della magia del fulmine e stiamo considerando l'eventualità di introdurre anche quelle basate sull'acqua e sul vento*" dichiarò il produttore Keiji Inafune durante l'intervista concessa a **Super Console** nell'estate del 1999 (cfr. **SPC**61) quando **Onimusha** era ancora previsto per il 32bit Sony. Per oltre un anno quest'aspetto è parso accessorio rispetto al sistema di combattimento, ma a giudicare dalle ultimissime informazioni diffuse da Capcom, diremmo che ne costituisce invece la colonna portante.

Siamo nel Giappone del 1580, era Sengoku. Il samurai protagonista, Akechi Samanosuke, ha lo scopo di recuperare una fanciulla rapita e segregata nel misterioso castello di Inaba, nella prefettura di Gifu. L'ambiente di gioco si presenta subito ostile, con guardie zombificate e demoni di ogni sorta a presidiare la zona. Forze mistiche sono in fermento ed Akechi se ne renderà conto a sue spese in circostanze che è meglio tacere in questa sede. Una misteriosa entità verrà in soccorso proprio nelle fasi iniziali di gioco, consegnando ad Akechi il Demon Gauntlet (la famosa "amratura magica" a cui faceva riferimento Inafune), un guanto mistico capace di assorbire le anime maligne trasferendone il potere a chi lo indossa.

Entriamo quindi nel vivo del sistema di soul sucking. Ogni nemico ucciso libera dal proprio corpo un anima, rappresentata sottoforma di una sfera di luce fluttuante sul cadavere. Premendo il tasto ⊗ il giocatore ordina al Demon Gauntlet di assorbirla, alla stregua di quanto già visto in **Soul Reaver**. Ma le similitudini con il titolo Eidos finiscono qui. Differenti tipologie di nemici rilasciano differenti tipologie di anime dai differenti effetti, discernibili in base alla colorazione delle sfere. Quelle gialle permettono di recuperare l'energia del protagonista, quelle blu ricaricano il Demon Gauntlet e quelle rosse portano in dote nuovi poteri. Questi ultimi abilitano speciali attacchi magici eventualmente combinabili con quelli standard per amplificarne la potenza. Un esempio? La magia del fulmine, Shinden, avvolge la katana con un groviglio di scariche elettriche raddoppiandone la potenza. Poca roba, dite? Un altro esempio: la sciabolata verticale (il kabuto-wai), eventualmente "condita" con la magia di fuoco Senjutsu-Kaku, sprigiona una lingua di fiamme capace di incendiare i nemici che abbiano la sventura di trovarsi sulla sua traiettoria (vedi foto). E non è finita qui. E' noto che al di là della katana standard, il giocatore avrà modo di raccogliere differenti spade, tra cui alcuni modelli occidentali decisamente massicci. La tipologia e l'efficacia degli attacchi magici performabili dipenderà anche dal tipo di spada impugnata. Sommate il tutto con un sistema di controllo articolato e snello al tempo stesso, proteso all'esaltazione dei combattimenti e che concede manovre evasive e l'esecuzione di parate, contromosse, e combo di varia lunghezza, ed otterrete un quadro più o meno chiaro di cosa riserva la nuova esperienza ludica offerta da Capcom.

Fatta la somma ed ottenuto il risultato, moltiplicatelo per due. Si perché Akechi non affronterà le forze del male in solitario. In determinate fasi dell'avventura il giocatore avrà modo di comandare anche l'agile ninja diciottenne Kaede (che cova segretamente una timida pulsione amorosa per Akechi) esperta nell'utilizzo di kodachi (spadino) e kunai (lame da lancio). Caratterizzata da una tecnica di combattimento che subordina la potenza fisica all'agilità, Kaede non potrà avvantaggiarsi dell'energia mistica che pervade il castello di Inaba (il Demon Gauntlet è esclusiva di Akechi), ma dovrà fare esclusivo affidamento sulle sue abilità acrobatiche. Fra le mosse performabili dalla giovane kunoichi segnaliamo la capriola all'indietro ed il salto in avanti con avvitamento a scavalcare l'avversario. Quest'ultima manovra risulta utile per l'esecuzione dell'hissatsu, un corpo mortale che prevede l'aggancio delle nemico alle spalle seguito da una secca coltellata alla gola (vedi foto). **Tenchu** ha fatto scuola…

Le ultime informazioni diffuse da Capcom gettano quindi nuova luce sul già promettente **Onimusha: Warlords**, rafforzando l'impressione che il progetto di Inafune non solo non sia un mero spin-off della saga di **Resident Evil**, ma che, al contrario, rappresenti un originale punto di svolta nel genere degli horror adventure. Per saperne di più non resta che attendere la fine di gennaio e, a seguire, la recensione di **Super Console**.

LA SCIENZA NON SI DISCUTE!

$V = \frac{S}{T}$ velocità

SPEED TRIPLE

SPEED TRIPLE™

SIMULAZIONE E CONTROLLO REALISTICO DELLA CORSA

NOVITA'

- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

COMPATIBILE PlayStation™1 - PlayStation™2 - PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+ INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi in

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccate, 15 Bellusco (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 185 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopriano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

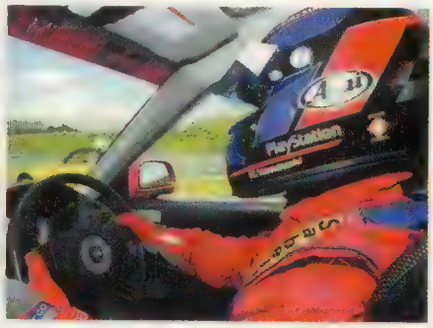
F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **POLYPHONY** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **6 SPLIT-SCREEN/I.LINK** DATA DI USCITA **15 FEBBRAIO**

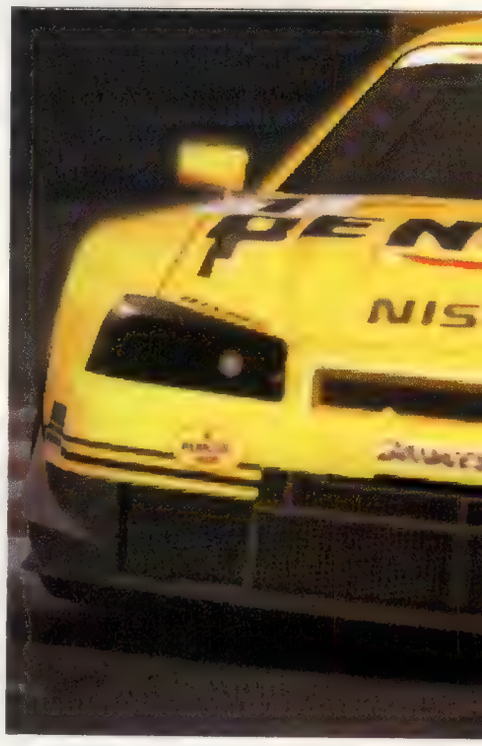
Gran Turismo 3 A-Spec

Nuovi dettagli emergono ormai settimanalmente sul prossimo titolo di Polyphony Digital. In attesa dell'ormai imminente lancio del gioco sul suolo giapponese, **Super Console** dà un'occhiata da vicino a una versione demo di **Gran Turismo 3 A-Spec** e al volante GT Force che ne accompagnerà l'uscita...



Il lavoro di ricerca di Polyphony Digital non ha eguali in questo settore: gli sviluppatori nipponici hanno provato praticamente tutte le macchine (il cui totale dovrebbe aggirarsi sulle 150 unità) incluse nel gioco, accumulando ore e ore di riprese e migliaia di fotografie. La realizzazione dei modelli tridimensionali è stata anche "agevolata" da una serie di modellini e da una quantità abnorme di riviste d'automobilismo.

*La musica che fa da sottofondo ai replay in questa versione giapponese è davvero egregia: speriamo che la selezione dei brani per la versione occidentale sia oculata e all'altezza della controparte nipponica, a differenza di quanto accaduto nei primi due **Gran Turismo**.*



Con l'avvicinarsi della data di lancio di **Gran Turismo 3 A-Spec**, l'attesa da parte dei videogiocatori di tutto il mondo cresce smodata. In Giappone, Sony Computer Entertainment ha già dato il via alla campagna prenotazioni dell'ultimo lavoro di Polyphony che, lo ricordiamo, sarà disponibile in versione "normale" oppure in bundle con il volante Logitech GT Force (alla non proprio irrisoria cifra di 16.600 yen). In attesa di conoscere una data ufficiale per la release della versione PAL (che dovrebbe comunque vedere la luce nel mese di marzo), **Super Console** è riuscita a mettere le mani su una demo della versione giapponese e su un modello quasi definitivo della periferica che, nella visione di Kazunori Yamauchi e soci, dovrebbe rafforzare l'appellativo di "real driving simulator".

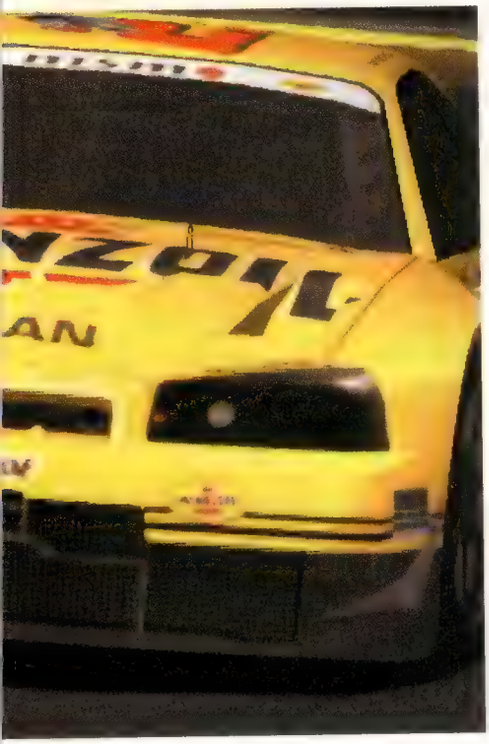
Una rapida occhiata, agevolata dai tempi di caricamento davvero ridotti, è stata sufficiente per confermare quanto di buono si era visto negli scorsi mesi: **Gran Turismo 3 A-Spec** si candida ad essere il miglior videogioco automobilistico mai uscito su qualsiasi console, in virtù di un'eccellente realizzazione tecnica e di una meccanica di gioco in grado di soddisfare contemporaneamente i piloti più esigenti e chi non possiede nemmeno la patente. Sotto il profilo grafico desta profonda ammirazione il lavoro svolto da Polyphony Digital nella creazione dei modelli tridimensionali delle vetture: le auto sono riproduzioni fedelissime delle loro controparti reali e, sebbene il dettaglio delle vetture durante la gara vera e propria sia evidentemente inferiore a quello delle auto nella schermata di selezione (davvero impressionante), la precisione dei grafici giapponesi merita tanto di cappello. La cura riposta nella resa dei dettagli apparentemente insignificanti appare quanto mai evidente nel set di auto da rally disponibili in questa versione: il buon livello delle texture e la riproduzione quasi maniacale dei gruppi ottici fa di vetture come la 206 Rally o la Corolla WRC un autentico spettacolo per gli occhi. Leggermente diverso il discorso per quanto riguarda le ambientazioni: alcuni tracciati, come Trial Mountain, meritano un plauso per il realismo di gallerie, montagne, alberi (spettacolare in questo senso il passaggio su un rettilineo con i raggi di luce che penetrano i rami delle piante a bordo pista) e di tutti gli elementi che fanno da contorno al nastro d'asfalto, mentre in un paio di piste (quella ambientata a Roma, soprattutto) il dettaglio degli elementi in primo piano, quali palazzi e costruzioni varie, stride decisamente con il "piattume" del fondale visibile in lontananza. Essendo questa una versione preliminare, è auspicabile che i grafici di Polyphony stiano ancora lavorando in questa direzione e riescano a raggiungere i risultati del tracciato di Seattle, dove 3D e 2D sono miscelati in maniera più sapiente: particolarmente piacevole il bagliore solare che esplode fra i palazzi nel tracciato ambientato nello stato di Washington, così com'è da sottolineare la bellezza del tramonto che accompagna la gara di Laguna Seca, donando al tutto un look invero poetico (rotto solo dalle bestemmie del giocatore frustrato nell'affrontare il diabolico "cavatappi").

Gran Turismo 3 A-Spec rimane incollato stabilmente sui 60 fps a 640x480 e l'engine 3D non presenta difetti di sorta, se si esclude il leggero draw-in presente in un paio di tracciati, talmente "lieve" da mostrarsi solo agli occhi di chi assiste passivamente alla partita di un altro giocatore. I replay, in particolar modo, esaltano la cosmesi del gioco di Yamauchi, grazie al sapiente posizionamento delle telecamere virtuali e agli ormai famigerati effetti di sfocatura, con il calore emanato dall'asfalto che altera e distorce l'immagine quanto basta per dare allo spettatore l'impressione di trovarsi di fronte a una gara decisamente "rovente". Queste sono anche le uniche occasioni in cui è possibile notare un minimo rallentamento in **GT3**: con sei macchine su schermo e due o tre di queste in primissimo piano può capitare di assistere a un minimo calo del frame rate. Niente di evidente, sia chiaro, e in gara tutto scorre liscio come l'olio. Per il resto va evidenziato come sia stato leggermente ridotto il riflesso delle superfici metalliche delle quattroruote, tanto criticato nelle prime versioni del gioco: le vetture sembrano ancora fresche di autolavaggio, ma la carrozzeria (che riflette in maniera convincente la maggioranza degli elementi del fondale, ma non le vetture concorrenti) non sembra più composta da specchi.

Assolutamente eccezionale il sonoro: il lavoro di campionamento da parte di Polyphony ha portato a risultati fenomenali, con il rombo dei motori convincente sia a basso regime che al di sopra degli 8000 giri. Utilizzando la visuale interna, in particolar modo, è facile apprezzare la profonda differenza fra le emissioni sonore di ogni motore, nonché capire posizione e distanza dei veicoli avversari senza necessariamente ricorrere alla visuale posteriore.

*Ormai pronto il GT Force, versione evoluta del volante WingMan Formula Force GP di Logitech, sviluppata seguendo gli input di Kazunori Yamauchi: la periferica verrà venduta singolarmente o in bundle con **Gran Turismo 3 A-Spec**. Il cambio è quello classico "a farfalla", anche se le leve situate dietro il volante hanno lasciato il posto a due "tastoni", mentre il collegamento a PlayStation2 avviene tramite porta USB.*

*La versione di **Gran Turismo 3 A-Spec** testata include sei tracciati. La release definitiva del gioco dovrebbe comprenderne 15, fra cui una pista ambientata a Monte Carlo e una su un'autostrada nei dintorni di Tokyo.*



Parlando di inquadrature, notiamo, ancora una volta, la latitanza della visuale "dagli occhi del pilota" (per capirci, quella con volante e cruscotto ben in vista), sulla cui fattibilità Yamauchi e soci rimangono dubbiosi: la ricerca della perfezione (per non parlare del tempo ridotto a disposizione del team nipponico per non sforare la data di uscita prevista) "costringerebbe" gli sviluppatori all'utilizzo di una visuale decentrata in accordo con la reale posizione del volante, con pesanti conseguenze sul comparto giocabilità. Dovendo puntare il nostro magro stipendio, scommetteremmo nell'inclusione di due soli visuali (interna ed esterna) nella versione finale di **Gran Turismo 3 A-Spec**.

La giocabilità è quella classica che ha sempre contraddistinto la serie **GT**, con alcuni miglioramenti riconducibili al passaggio sul nuovo hardware di Sony. La differenza di comportamento fra le varie vetture è evidentissima e, sebbene in **GT2** fosse chiaro il diverso approccio di guida fra auto a trazione anteriore, posteriore e integrale, in questo seguito le routine fisiche che regolamentano il movimento di 2WD e 4WD sono molto più complesse. In **GT3 A-Spec**, domare alla perfezione i 619 cavalli della Raybrig NSX su un tracciato montano, ad esempio, è un'impresa che richiede parecchia pratica e l'insidia rappresentata dalla scivolosità dei cordoli è ancora più evidente che in **GT2**. Le quattroruote hanno una risposta ai comandi molto più immediata ed è davvero rara l'occorenza della sensazione di non avere il totale controllo del mezzo (sempre che, beninteso, non si decida di passare sull'erba a 250 km/h, nel cui caso non c'è ABS o controsterzo che tenga...). Volendo cercare il pelo nell'uovo, due sono i fattori, retaggio dei vecchi **Gran Turismo**, riproposti in questo terzo episodio e di cui avremmo fatto volentieri a meno: incidenti e comportamento delle auto controllate dalla CPU. Sul primo c'è poco da dire: la mancata inclusione dei danni alle carrozzerie e alle parti meccaniche dei veicoli, per i limiti imposti dalle case automobilistiche licenziatarie, diminuisce non poco il realismo di quello che vorrebbe essere "the real driving simulator". Cozzare a velocità sostenuta contro un muretto per rimbalzare agevolmente (o quasi) in pista va bene in **Ridge Racer V**, ma stona decisamente in **GT3**, e il fatto che le vetture non si ribaltino in alcun modo peggiora ulteriormente la situazione. Per quanto riguarda l'IA gli avversari si comportano in linea di massima come in **GT2**, formando spesso un gruppone compatto, con il risultato che un piccolo incidente comporta talvolta il passaggio dalla prima all'ultima posizione, senza possibilità d'appello. Evidente è comunque l'intenzione di non "disperdere" le auto concorrenti lungo il tracciato, ma di tenerle sempre compatte e vicine alla vettura del giocatore per accrescere il livello competitivo.

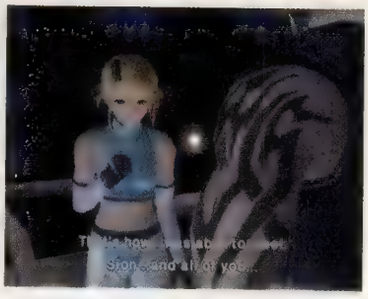
Qualche commento sul GT Force (in attesa di provare la versione definitiva della periferica): la pedaliera è discreta e, pur essendo quasi interamente di plastica, non scivola praticamente mai anche su un pavimento liscio. Forse i pedali sono un po' troppo inclinati per chi non è abituato ad una guida rallystica, con il sedile incollato al cruscotto, e la corsa dell'acceleratore è un filo lunga, ma il giudizio nel complesso è positivo. Il volante ha un eccellente grip e un'ottima corsa, e l'installazione è semplicissima: due fermi, collegamento a una delle due porti USB della console Sony e alimentazione, e il gioco è fatto. Proprio i fermi rappresentano, al momento, il punto debole della periferica: essendo interamente in plastica, il fissaggio su una superficie scivolosa non è proprio perfetto e il fatto di non poter inclinare il volante invita ad una scelta alquanto ponderata della scrivania o del tavolo a cui "blindare" il tutto. Il force feedback è buono e, sebbene sia ancora necessario limare qualcosina alle routine che ne regolano il movimento, il primo impatto sembra positivo: la resistenza in caso di curve particolarmente impegnative è evidente, ma le ridotte dimensioni del volante permettono al giocatore di eseguire all'istante le correzioni necessarie per mantenere la macchina in traiettoria.

Nel complesso **Gran Turismo 3 A-Spec** sembra tenere fede alle proprie promesse e, già da quanto visto finora, questi due anni di lavoro da parte di Polyphony Digital stanno portando alla creazione di un titolo che **Super Console** aspetterà senza dubbio con trepidazione. Resta da valutare la profondità del pacchetto ludico nel suo complesso con particolare riferimento a alla modalità Gran Turismo, il "cuore" del gioco, su cui Yamauchi ha annunciato di aver portato ulteriori miglioramenti. Il tutto sperando che la commercializzazione non soffra di ritardi dell'ultima ora, come avvenuto per i precedenti **GT**, in modo tale da completare - insieme a **Zone of the Enders** e **Winning Eleven 5** - la promettente trilogia di "pezzi da novanta" di febbraio/marzo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARE** SVILUPPATORE **DREAM FACTORY** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **23 DICEMBRE**

The Bouncer

Dopo quasi due anni di sviluppo, il 23 dicembre scorso SquareSoft e Dream Factory hanno rilasciato sul mercato giapponese l'ambizioso picchiaduro per PS2 **The Bouncer**. Nell'attesa di conoscere il verdetto che **Super Console** pubblicherà sul prossimo numero, diamo un'ultima occhiata agli aspetti più salienti del prodotto.



Composizione delle forze di **Mikado Group**

Dauragon C. Mikado - Età: 26 anni

Il freddo leader della multinazionale Mikado Group, Dauragon, è anche la mente che ha architettato il misterioso rapimento di Dominique. Figlio adottivo del precedente capo di Mikado, è stato educato ed addestrato sin da piccolo per ricoprire il suo futuro incarico dirigenziale.

Kaldea Orchid - Età: sconosciuta

Il suo sguardo triste e malinconico nasconde intimi segreti che la legano al perfido Dauragon. Tendenzialmente nobile e caritatevole, è l'unica a comprendere il comportamento del suo compagno dal cuore di pietra, e vive da sempre in uno spossante stato di conflittualità emotiva.

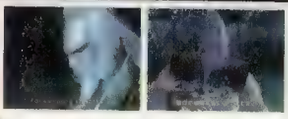
Echinda - Età: 25 anni

Affascianante e sensuale, Echinda è membro esecutivo della multinazionale Mikado. Dietro il suo carattere orgoglioso si nascondono segreti che la legano emotivamente a Volt, suo ex-compagno di vita (?) e collega. I due avranno senz'altro modo di chiarirsi nel corso dell'avventura.

Mugetsu - Età: 30 (?)

Braccio esecutivo nonché capo del servizio segreto di Mikado, Mugetsu possiede una potenza fisica devastante che lo rende uno dei più temibili agenti della multinazionale. E' lui che ha condotto l'attacco al bar Fate e rapito Dominique. Difficilmente si lascerà privare della sua refurtiva.

Wong Leung - Età: sconosciuta



Servo fedele della famiglia Mikado sin dall'epoca del precedente presidente, ha insegnato arti marziali sia a Dauragon che al giovane Sion. Uomo saggio e dall'inossidabile fibra morale, è uno dei pochi a conoscenge (e a non condividere) le reali intenzioni del giovane adepto Dauragon.

PD-4 - Età: sconosciuta

I PD-4 sono armi umanoidi sviluppate nei laboratori del gruppo Mikado usando una tecnologia bionica sperimentale. In quanto prototipi, ne esistono pochissimi (per fortuna dei tre bouncer) e sono riconoscibili dal particolare timbro di voce, freddo, meccanico e decisamente femminile.

Sebbene diffusissimo nel periodo a cavallo fra gli anni ottanta e novanta, il piacchiaduro a scorrimento o, se vogliamo, la rissa digitale, non ha saputo resistere all'onda d'urto generata da **Street Fighter 2** di Capcom, finendo nell'oblio dei generi sottosfruttati e in costante pericolo di estinzione. Ironicamente, è proprio da un beat'em up a scorrimento come **Kung Fu Master** che i picchiaduro one-on-one nascono e si diffondono, da **The Way of the Exploding Fist** in poi. Parallelamente, titoli come **Streets of Rage**, **Final Fight** e **Golden Axe** hanno avuto il merito di diversificare il linguaggio del picchiaduro ad incontri offrendo combattimenti in ambienti estesi e popolati da un numero soverchiante di nemici.

Sebbene oggi si segnalino titoli basati sulla medesima filosofia (si pensi a **Spike Out** di Sega), difficilmente l'industria può dirsi prolifica in questo settore. E' per questo motivo che il primo progetto di Dream Factory per PS2 è così importante. Non solo propone una rivisitazione del classico picchiaduro a scorrimento, ma addirittura miscela meccaniche ed elementi di gioco provenienti da altri generi videoludici. La possibilità di intraprendere un vero e proprio percorso narrativo, di sviluppare le caratteristiche dei lottatori attraverso l'accumulo di Bouncer Points (chiamateli pure punti esperienza) e di partecipare a risse a quattro attraverso l'opzione Versus Mode, fanno di **The Bouncer** un titolo ibrido in triplice chiave. RPG, picchiaduro a scorrimento e battle royal si fondono per offrire più di una minestra riscaldata.

Nell'attesa di toccare con mano questo titolo sperimentale già giunto nei negozi giapponesi mentre leggete queste righe, ammazziamo ancora una volta l'attesa analizzandone gli aspetti "di contorno".

Active Character Selection (ACS)

Come già annunciato nell'anteprima pubblicata su **SC**74, **The Bouncer** presenta un'interessante architettura narrativa, discernibile nel suo complesso solo giocando con ognuno dei tre protagonisti disponibili attraverso il noto sistema dell'Active Character Selection. L'ACS permette di "leggere" la trama di **The Bouncer** dal punto di vista dell'alter-ego prescelto e di accedere a sequenze in CG differenti. Nelle fasi conclusive del gioco, inoltre, i tre membri del gruppo si divideranno per affrontare singolarmente i rispettivi scenari.

Sion

Intrappolato in un magazzino dell'edificio di Mikado, Sion dovrà condurre la ricerca di Dominique in solitario e sarà protagonista di incontri molto "particolari"...

Volt

Il massiccio Volt proseguirà le sue indagini fra le stanze e gli intricati corridoi di Mikado Group acquisendo nuove informazioni e riscoprendo un ambiente familiare.

Kou

Travestito da membro delle truppe speciali, Kou dovrà superare alcuni test di riconoscimento per poter così apprendere informazioni importanti origliando i discorsi dei suoi ignari colleghi.

Modalità di gioco

Al di là di quella principale (lo Story Mode), il titolo confezionato da Dream factory presenta le alternative Versus Mode e Survival Mode. In queste, il giocatore avrà modo di impiegare non solo i tre protagonisti principali, ma anche i nemici e i boss sconfitti nel corso dello Story Mode (per un totale di 15 combattenti), ognuno dotato delle sue distintive tecniche di combattimento. Il sistema di salvataggio dei dati di **The Bouncer**, inoltre, trasferisce su memory card l'elenco dei personaggi sbloccati dando adito all'interscambio dei medesimi fra più utenti.

Versus Mode

Il Versus Mode offre la possibilità di sfidare fino a tre avversari contemporaneamente in uno degli 11 ambienti di gioco eventualmente attraversati durante lo Story Mode. Fino a quattro utenti possono sfidarsi contemporaneamente grazie all'impiego del multi-tap (quello specifico per PS2, badate). Questa modalità di gioco si divide a sua volta in: Versus Battle (vince l'ultimo a restare in piedi), Point Battle (vince chi accumula il maggior numero di Bouncer Ponts) e Time Limit Battle (vince chi accusa il minor numero di danni entra lo scadere di un tempo limite)

Survival Mode

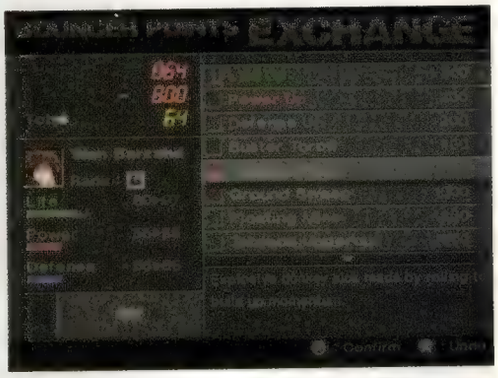
Nel Survival Mode un solo giocatore affronta una lunghissima serie di combattimenti contro tutti i nemici inclusi nel pacchetto ludico fintanto che l'energia del proprio alter-ego non giunge al termine. Superfluo puntualizzare che gli incontri offrono livelli di sfida via via maggiori.

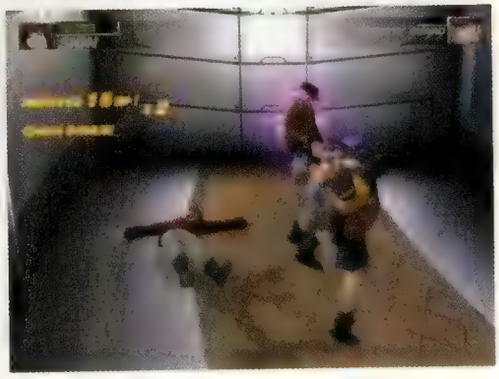
Evoluzione dei personaggi

Una delle caratteristiche più intriganti di **The Bouncer** è senz'altro il sistema di evoluzione dei tre combattenti principali. A differenza dei normali picchiaduro, il giocatore è chiamato a sviluppare potenza, resistenza ed abilità dei tre alter-ego ad ogni combattimento. Vediamo come funziona il tutto.

Bouncer Points

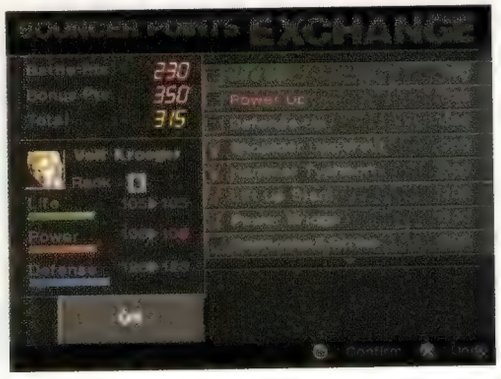
Ad ogni colpo portato a segno, il personaggio controllato dal giocatore acquisisce i cosiddetti "bouncer points". Questi ultimi potranno essere impiegati per accrescerne i valori difensivi ed offensivi, o per estenderne la barra energetica. Un'apposita schermata occorrente fra un combattimento e l'altro permette di distribuire a piacimento i punti ottenuti. Il numero di BP necessari per sviluppare i livelli di cui sopra cresce dopo ogni scontro invitando all'adozione di tecniche di combattimento più remunerative. L'esecuzione di due attacchi combinati, ad esempio, raddoppia i BP acquisibili.





Extra Skill

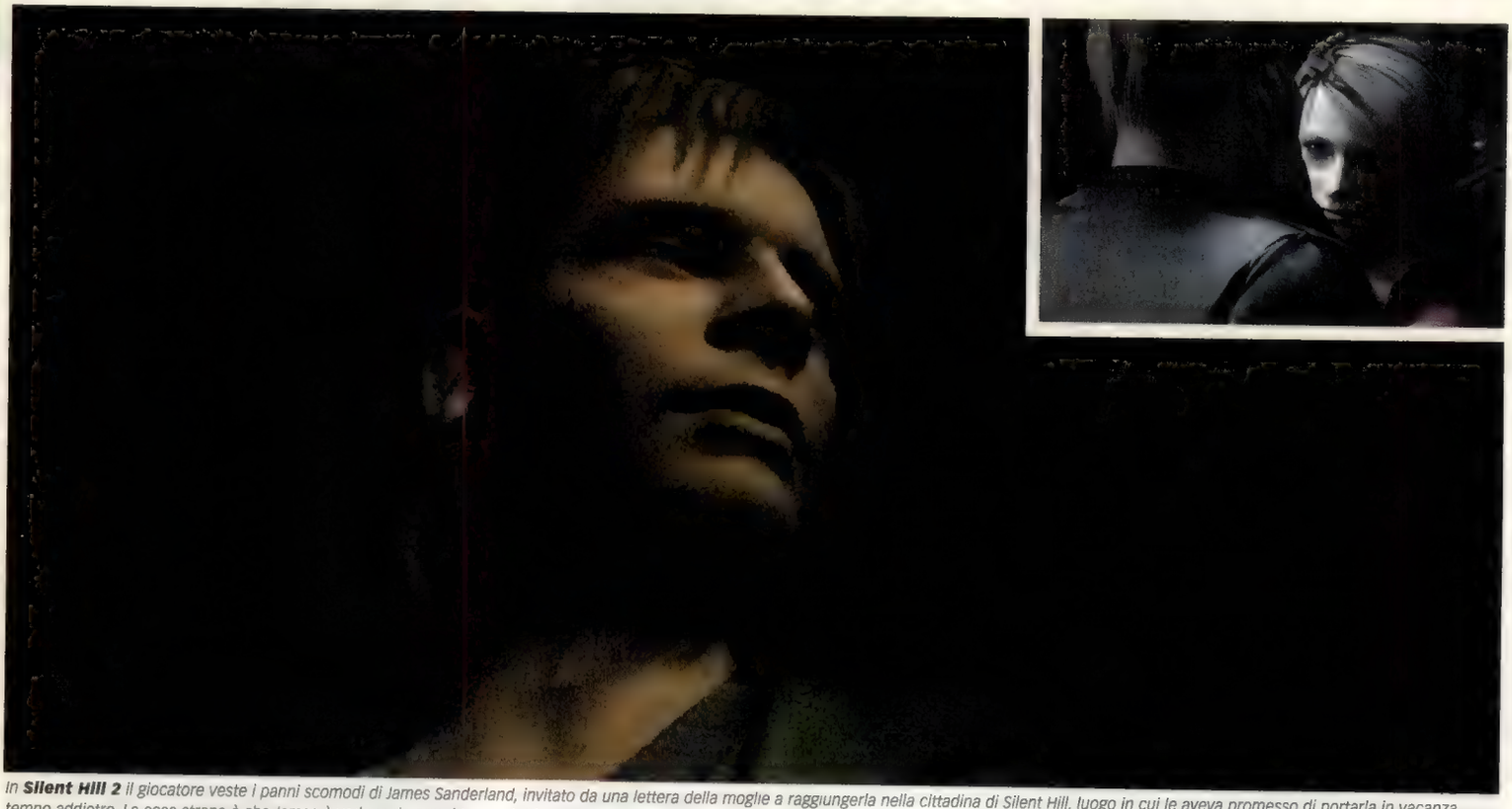
Nuove mosse possono essere acquisite impiegando un cospicuo numero di BP. Maggiore è il numero di punti necessario per imparare una determinata mossa, più grande è la potenza di quest'ultima. Inutile sottolineare che sarà compito del giocatore decidere di volta in volta se spendere i BP per incrementare le caratteristiche di base del proprio alter-ego (difesa, attacco etc.) o destinarli all'apprendimento di nuovi attacchi.



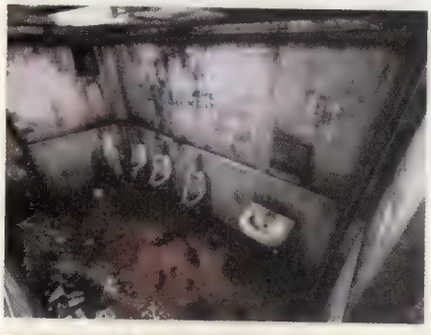
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **N/A**

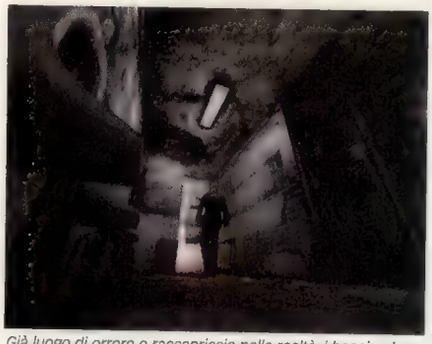
Silent Hill 2

Il cigolio di un cardine arrugginito, un'ombra sfuggente nella nebbia, un urlo lontano e poi silenzio. Konami riapre i cancelli dell'orrore all'utenza PlayStation2. Recuperate la spranga, accendete la radio e fatevi sotto. Bentornati a **Silent Hill**.



*In **Silent Hill 2** il giocatore veste i panni scomodi di James Sanderland, invitato da una lettera della moglie a raggiungerla nella cittadina di Silent Hill, luogo in cui le aveva promesso di portarla in vacanza tempo addietro. La cosa strana è che James è vedovo da ormai tre anni. Giunto in loco, James incontrerà una donna misteriosa che si fa chiamare Maria (in alto a destra). Sebbene differente per comportamento e taglio di capelli, la donna riaccende nella mente del protagonista il ricordo della moglie defunta.*





*Già luogo di orrore e raccapriccio nella realtà, i bagni pubblici di **Silent Hill 2** appaiono ancora più fetidi e ripugnanti con le loto pareti affrescate con ruggine, sangue rappreso e misteriosi graffiti.*

Concepito come prodotto di "contrasto" al blasonato **Resident Evil/Bio Hazard** capcomiano, l'horror adventure **Silent Hill** di Konami ha trasceso gli obiettivi puramente concorrenziali che era destinato ad assolvere, distinguendosi al punto da inibire ogni confronto con produzioni similari.

Rigettata l'impostazione romeriana delle produzioni Capcom, il team di sviluppo capeggiato da Akihiro Imamura (annotate questo nome vicino a Shinji Mikami) decide di ricominciare da zero, dalle basi diremmo, minacciando di sovvertire l'equilibrio cardiovascolare dell'utenza PSone col vedo-non-vedo-ma-mi-pare-di-aver-sentito-qualcosa-gorgogliare-dietro-l'angolo. Laddove **Resident Evil** fa appello alla filmografia splatter occidentale riversando sull'utente gore a iosa, **Silent Hill** ripercorre la palpabile tensione del racconto horror giapponese disturbando il giocatore mentalmente e spiritualmente ancor prima che visivamente.

La differenza è tutta qui: nella cittadina avvolta dalla nebbia (piuttosto che dalle fiamme), nei vicoli ingolfati di oscurità (piuttosto che da truppe di zombi), nel mutismo squarciato dalla statica della radio (piuttosto che dai colpi di pistola). Ebbene tutto questo è in fase di rinfresco in casa Konami. La grafica, certo, gioca un ruolo fondamentale. La potenza di PlayStation2 si piega al volere degli sviluppatori, ma non ne stravolge gli scopi. La nebbia, ad esempio, subdolo sotterfugio atto ad evitare che un'eccessiva dose di poligoni risultasse indigesta al 32bit di PlayStation, ritorna in **Silent Hill 2** nonostante l'accoglienza di una più ampia banda intestinale. Stavolta sarà "solo" più realistica. Il passaggio di figure poligonali ne spezzerà l'immobilità. Ma sarà sempre e comunque nebbia, impenetrabile con lo sguardo, avvolgente, opprimente. Lo scopo è quello di tramandare una caratteristica importante di **Silent Hill**, quasi un segno di riconoscimento, un'impeccabile metafora della filosofia alla base del concept. Tutto è velato, celato. Scenografie, nemici, trama. Niente è manifesto. Se in **Resident Evil** il giocatore interviene nel bel mezzo dell'apocalisse, in **Silent Hill** diremmo che assiste alla stesura del piano generale. Alla Raccoon City brulicante di non morti, Konami contrappone una Silent Hill completamente vuota, piena solo di mistero. Se in **Resident Evil** la trama è chiara sin dal principio (un virus ha trasformato persone comuni in zombi orripilanti) e lo scopo nero su bianco (ammazzali tutti), in **Silent Hill 2** il giocatore è all'oscuro di tutto (James, il protagonista, viene invitato a Silent Hill da una misteriosa missiva inviatagli dalla moglie… morta e sepolta da tre anni) e lo resterà fino alla fine. Le domande non trovano risposte assolute in **Silent Hill 2**. Anche a gioco concluso gli interrogativi e i dubbi continuano a rimbalzare fra un neurone e l'altro. Non si tratta di tarli narrativi, negligenze della sceneggiatura. Tutt'altro. Il giocatore non viene imboccato dalla trama, ma è invitato ha colmarne le lacune con quanto l'intuito e l'immaginazione gli suggeriscono. I finali alternativi, presenti in **Silent Hill**, probabili in **Silent Hill 2**, aggiungono nuovi tasselli al puzzle senza mai completarlo definitivamente. E non sperate di risolvere l'arcano giocando a **Silent Hill 2** – ci rivolgiamo a chi ha già giocato al primo episodio. L'ambientazione è la medesima (la cittadina di Silent Hill), ma gli eventi e le locazioni saranno differenti.

I mostri. C'è modo e modo di spaventare. La serie **Resident Evil** offre corpi mutilati, ventri aperti, orbite vuote, bava e sangue. Gli zombi si esprimono con la loro parvenza. In **Silent Hill 2** con il loro movimento. Il modo in cui i loro corpi si flettono in posture innaturali, si dimenano sotto l'effetto di forze intestine misteriose, è il principale veicolo di raccapriccio (nonché il motivo per cui il team di sviluppo non sta facendo ricorso al motion capture). Un conto è vedere uno zombi trascinarsi dietro un paio di metri di budella, un altro è vedere un gomito che si piega al contrario o le dita di una mano disarticolate e serpeggianti. Sono queste le scene che disturbano davvero e **Silent Hill 2** minaccia di esserne stracolmo.

Ancora confronti. Ancora **Resident Evil** come termine di paragone. In quest'ultimo il nemico attacca di sorpresa, sonda una finestra, sbuca da un angolo, cade dal soffitto. Il giocatore reagisce saltando sulla sedia. In **Silent Hill 2** no. Ritorna la radio con la sua funzione di sentinella del male. Emissioni statiche aumentano di intensità all'appropinquarsi di "qualcosa". Il giocatore è quindi avvertito. Non salta sulla sedia. Non è prevista alcuna scarica adrenalinica che esorcizzi l'orrore. Al breve spavento di **Resident Evil**, **Silent Hill 2** oppone un lento ed irrefrenabile incedere nel terrore. Non c'è via di scampo. Si resta intrappolati sulla sedia con le mani sudate per tutto il tempo. La palpitazione cresce lentamente al ritmo del fruscio statico e non si esaurisce con un esplosione emotiva, ma persiste fintanto che quel qualcosa non ha esalato l'ultimo respiro sotto i furiosi colpi della spranga (arma primordiale retaggio del prequel).

Ispirazione. Ogni sviluppatore trae ispirazione da qualcosa. Il team di **Silent Hill 2** attinge a piene mani dalla filmografia di David Lynch e dai racconti del terrore di matrice nipponica.
Il connubio fra ambientazione occidentale (Silent Hill è la classica cittadina americana), horror giapponese (dove il movimento anomalo dei mostri gioca un ruolo fondamentale nella genesi della paura) e delirio linchiano, si traduce in qualcosa di inedito. Gli stessi sviluppatori non trattengono una certa eccitazione mista a timore nel sottolineare di essere i primi a sperimentare questo miscuglio, il che lascia intendere una piena maturità del gruppo, evidentemente maturato dopo la prima esperienza sul 32bit Sony - molti ricorderanno che all'epoca del primo **Silent Hill**, Imamura confessò la propria totale ignoranza sul tema horror e di essersi dedicato parecchio alla lettura/visione di romanzi e film in cerca di spunti.

Ciò che resta di **Silent Hill 2**, allo stato attuale di sviluppo, è solo un insieme di congetture. Konami preferisce tacere sulle eventuali novità apportate (si parla di nuove e "particolari" armi), lasciando a noi il compito di colmare le lacune delle pubbliche relazioni con i miraggi di cose a venire.
Del resto, chi ha già lasciato cinque anni di vita fra i corridoi dell'ospedale di **Silent Hill**, è abituato a fantasticare. Nell'attesa quindi che Konami diffonda ulteriori informazioni su questo attesissimo seguito, non resta che allenarsi, spegnendo la luce e camminando tentoni nel buio...

*Al di là del mero aspetto estetico (decisamente raccapricciante), l'aspetto che più terrorizza delle creature di **Silent Hill 2** sono le loro posture e i loro movimenti innaturali.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **8** DATA DI USCITA **9 GENNAIO**

NBA Live 2001

Calcio, football, atletica, hockey, golf, snowboard, automobilismo, ippica, biliardo... Una delle poche discipline sportive ignorate dagli sviluppatori PS2 è inspiegabilmente la pallacanestro. Meno male che c'è Electronic Arts...

Il sistema di controllo è rimasto invariato rispetto a quello delle precedenti edizioni: crossover, palla dietro alla schiena e dribbling vari possono essere eseguiti con assoluta facilità.

*Il reparto licenze di Electronic Arts ha lavorato ancora una volta alla grande per includere il maggior numero di atleti "reali" in **NBA Live 2001**: nel gioco figurano campioni del passato del calibro di Magic Johnson, Wilt Chamberlain e sua Maestà Michael Jordan nonché le stelle della NBA odierna come Vince Carter o, reduce dal cameo in **Ready 2 Rumble Round 2**, Shaquille O'Neal.*

L'assalto di Electronic Arts a PlayStation2 procede incessantemente e non sembra destinato ad arrestarsi in alcun modo. La prossima freccia nell'arco del colosso americano è **NBA Live 2001**, ultimo episodio di una delle franchigie storiche di EA: volendo essere proprio sinceri, bisogna evidenziare come la serie non abbia raggiunto mai i picchi di magnificenza toccati, ad esempio, da **NHL Hockey** o **Madden NFL**, ed è per questo motivo che i programmatori canadesi di EA hanno preferito aspettare il più a lungo possibile prima di lanciare questa versione, cercando di regalare ai possessori della nuova console Sony una simulazione cestistica degna di tale nome, dopo anni di giochi di pallacanestro "solo" discreti.

La ricerca del realismo più esasperato ha spinto gli sviluppatori a rivedere le routine fisiche che controllavano il movimento dei giocatori e il contatto fra gli stessi: l'inerzia funziona ora in maniera più convincente e non è più possibile invertire direzione in un nanosecondo come accadeva nei precedenti episodi. Inoltre i rimbalzi a canestro sono più frenetici e puntano maggiormente sullo scontro fisico, proprio come nella realtà. Il comparto estetico è quello che, ovviamente, ha beneficiato più degli altri del passaggio sul nuovo hardware: avvalendosi dell'immancabile motion capture e sfruttando la collaborazione di Kevin Garnett, i grafici di EA sono riusciti ad ottenere dei modelli tridimensionali qualitativamente eccellenti e ad animarli in maniera pressoché perfetta. Anche dal punto di vista quantitativo **NBA Live 2001** merita un plauso: i cestisti possiedono un repertorio di mosse di tutto rispetto con crossover, finte e schiacciate di ogni tipo. Notevoli anche gli elementi di contorno: il pubblico si anima diversamente a seconda dell'andamento della partita e le panchine reagiscono alle chiamate arbitrali poco limpide o incitano i compagni nei momenti più delicati. Parlando della grafica, la versione del gioco visionata da **Super Console** ha lasciato qualche dubbio per quanto riguarda il dettaglio dei volti: sebbene i giocatori possano vantare un buon numero di espressioni, che cambiano a seconda della situazione in campo, lo sguardo vacuo di alcuni atleti toglie parte del realismo ad azioni che, ammirate nei versatili replay tipici di EA (le telecamere a disposizione del giocatore in **NBA Live 2001** sono quasi una trentina!), non hanno nulla da invidiare a quanto ammirato in un titolo come **Madden NFL 2001**. Notevole sotto ogni aspetto è invece il sonoro: gli effetti sono massicci e la colonna sonora hip-hop (Da Brat) e R&B (Montell Jordan) costituisce il sottofondo perfetto per una partita della NBA. Per il resto, si tratta della "solita" simulazione EA: tonnellate di licenze (oltre a tutti gli atleti della NBA, sono presenti diversi quintetti con i migliori giocatori di ogni decennio passato), un buon numero di modalità di gioco (presente ancora una volta la possibilità di giocare one-on-one su un playground, nonché quella di creare un cestista a propria immagine e somiglianza), un sistema di controllo intuitivo ma completo, e un look "televisivo" a completare il pacchetto. L'uscita pressoché imminente della versione finale dovrebbe togliere ogni dubbio circa il frame rate del gioco (piuttosto ballerino, a giudicare dalla beta in nostro possesso) e l'IA degli avversari, che è sempre stato il vero tallone d'Achille di questa serie.

*Anche nella versione 2001 di **NBA Live** è presente una modalità playground dove sfidare in un improbabile uno-contro-uno Air Jordan*

PLAYSTATION™ 2

La potenza è nulla senza i controller Mad Catz!

Dual force advanced analog controller

DVD wireless remote controller

ISTRUZIONI IN ITALIANO

Per PS2, PSX e PSONE

Tempo di PlayStation™ 2! Arriva la console del nuovo millennio e Mad Catz è pronta ad accoglierla con le periferiche essenziali: il migliore volante per console MC2, l'unico con sistema AccuDrive™ per la calibrazione elettronica e che puoi comodamente appoggiare sulle ginocchia; i famosissimi pad Dual Force Advanced Analog Controller completi di Macro disponibili in nero, grigio e a colori; il DVD Wireless Remote Controller, telecomando con tasti fluorescenti per il lettore DVD della PS2 che funziona anche su tutti i televisori e videoregistratori.

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

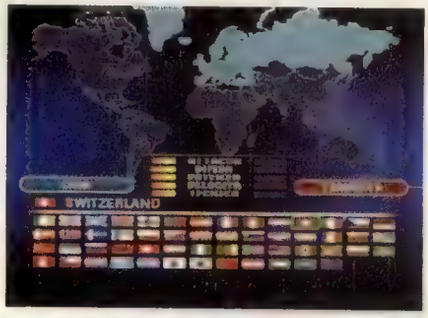
3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

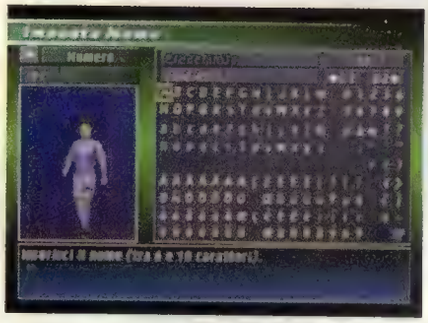
e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

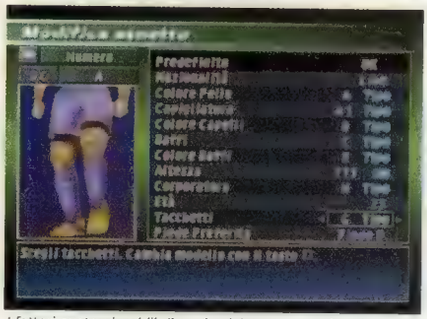
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **FINE FEBBRAIO**

ISS Pro Evolution 2

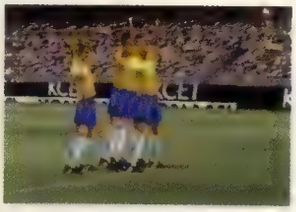
L'invasione della Terra ad opera di misteriose razze aliene non è certo tema nuovo in ambito videoludico. Dopo aver dato prova di indiscutibile talento con i due **Medievil**, Studio Cambridge prova a dire la sua in merito.

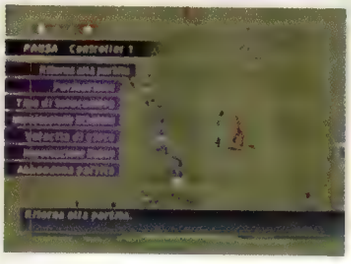






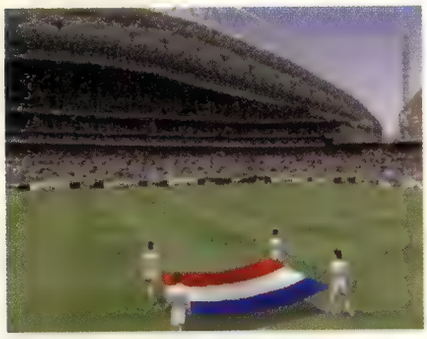
I fattori customizzabili di ogni calciatore sono virtualmente infiniti. Dal colore dei baffi al tipo di tacchetti. Non manca praticamente nulla.





L'esordio calcistico di Konami su PS2 non è stato dei migliori, lo sappiamo, ma questo non può bastare a scalfire la fiducia riposta da tutti noi nel talento videoludico pedatorio della softco nipponica. La causa dei "problemi" su PS2 è nota: tanto per cominciare, il progetto era stato affidato alla divisione di sviluppo di Osaka, nota per l'impostazione arcade del proprio motore nella saga di **Perfect Striker**, ormai superato dopo la discesa in campo di un gioco come **Winning Eleven/ISS Pro Evolution**. E per giunta, forse per un'ancora basilare conoscenza dell'hardware PS2, la fluidità del gioco veniva distorta e maltrattata da una serie di rallentamenti a dir poco imbarazzanti (un poco riassestati nella versione europea). Insomma, un flop su tutta la linea. Ma ora le cose cambiano: torna, nella sua struttura rinnovata, il mitico **ISS Pro Evolution** di KCET (il team di sviluppo di Tokyo), che abbiamo già avuto modo di testare nella doppia incarnazione giapponese (J-League + Olimpic). Certo, è ancora su PSone, ma con un supremo sforzo di immaginazione, potete caricarlo anche su PS2 (magari previa abilitazione del mip-mapping), e con il desiderio che vi rode le carni, guardare le foto della vera versione PS2 nelle news di questo numero e… vi abbiamo fatto incavolare abbastanza? Ok, ok, non si prendono in giro le persone, tanto a chi importa se è su PSone o PS2? E' un capolavoro. E questo conta.

Addentriamoci subito nel raffronto con la versione giapponese originaria (**Winning Eleven 2000**, per essere precisi). Proprio la comparazione riporta in luce una verità ampiamente riconosciuta: i giapponesi sono delle teste di legno e degli idoli contemporaneamente. Sapete qual è la vera differenza tra la versione nipponica originaria e quella occidentale? Quella euro è più snella, veloce e spettacolare perché i giocatori occidentali sono più alti, bravi tecnicamente e celeri. E' solo una questione di parametri dei giocatori: la versione jappo sarebbe potuta essere così, ma l'idea fissa tutta nipponica dell'adesione alla realtà come principio ispiratore di un videogioco (specialmente se sportivo) li ha ancora una volta costretti a inibire la naturale pulsione al puro entertainment. Sono fatti così, non c'è niente da fare. Il problema è che fanno anche dei videogiochi spaziali. Comunque, in **WE2000** quante volte un normale cross ha sorvolato un attaccante, disperatamente proteso verso il cielo in fase di stretching estremo, col risultato di mancare il pallone? Svariate volte, e tutto per colpa dell'altezza della punta! Quante volte gli attaccanti (sempre loro nell'occhio del ciclone) si sono smarcati, hanno caricato la bordata per esibirsi in una conclusione innocua e telefonata tra le mani del portiere? Problemi di potenza fisica e precisione. E gli stessi portieri? Tranquillamente scavalcabili sulle uscite con pallonetti neanche troppo elevati, ancora per la questione dell'altezza. Questo perché nella realtà i giapponesi sono bassi per natura, hanno una massa muscolare in genere non esplosiva, sono meno bravi tecnicamente, e tutto ciò veniva diligentemente riproposto in **WE2000**. Certo, la situazione migliorava nella versione olimpica, che comunque proponeva giocatori europei Under 23 (con qualche fuori quota). Ma in **ISS 2** avrete a disposizione roster di giocatori dalle caratteristiche decisamente superiori. Provate a fare un pallonetto al trampoliere Van Der Sar:



se non caricate abbastanza, ci sono buone probabilità che gli riesca una deviazione decisiva a scongiurare il pericolo del gol. Mettete in mezzo una palla per Bierhoff e la difesa avversaria vivrà momenti di terrore. Date fuoco alle polveri con Roberto Carlos e bucherete le mani ai portieri. In poche parole, **ISS Pro Evolution 2** vi risulterà molto più familiare dei predecessori, nel senso che riscoprirete la superiorità di quel calcio che siamo abituati a vedere in Champions League, agli Europei, ai Mondiali, insomma dovunque vi sia una presenza massiccia di squadre occidentali. Comunque, qualche piccola modifica è stata apportata rispetto alla versione originaria (9 su 10 il voto globale su **SC**73): i difensori, per esempio, tendono meno a sparare la palla in tribuna quando spazzano via. Il resto del motore di gioco non ha subito cambiamenti anche nei (pochissimi) difetti: il passaggio filtrante è un colpo che a volte non riesce bene a interpretare le intenzioni di chi lo effettua, ma di fronte a una gestione dei giocatori così realistica e complessa come quella di **ISS**, qualche titubanza ci sembra persino fisiologica.

Arriviamo quindi all'aspetto vero e proprio della localizzazione euro: in **ISS 2** i nippoclub e le nazionali di giovinastri si sono trasformati nelle corazzate nazionali di mezzo mondo (per un totale di una cinquantina e passa) più alcune delle squadre di club mondiali più blasonate (Milan, Juve, Manchester Utd., Real Madrid, ecc. In totale dovrebbero raggiungere la trentina). Siete pronti alla notizia? I nomi dei giocatori sono quelli reali! Siete pronti alla seconda notizia? Non sono tutti reali. Tranquilli, niente di grave. La verità è che l'85% dei nomi è "regolare perché appartenenti a calciatori iscritti a FIFPro, un organismo che tutela i diritti di calciatori di mezzo mondo, da cui Konami ha ottenuto licenza di sfruttamento di nomi e immagini; il restante 15% dei nomi è "storpiato" proprio perché appartenente a giocatori non iscritti a FIFPro. Sia chiara una cosa: i nomi più famosi rientrano in quell'85%, a partire dalla nazionale italiana. Una particolarità sulle nazionali europee: le rose sono quelle degli ultimi Europei di calcio, il che in qualche modo nuoce proprio alla nazionale italiana. Chi ha giocato parecchio a **ISS Pro** sa bene quanto contasse avere in avanti un ariete come Vieri, sempre incisivo (per non dire fondamentale) sui cross in area. Essendo stato assente per infortunio agli ultimi Europei, il bestione nerazzurro non compare neppure nel roster di **ISS 2**. Per cui siete avvisati: quando giocate con la nazionale italiana, tenete la palla bassa che tanto abbiamo i piedi buoni che ci aiutano. In fondo anche senza Vieri, a Euro 2000 siamo arrivati in finale, no? In alternativa, scegliete un'altra nazionale (vergogna!). Tra l'altro, il gioco propone un'intro tutta nuova in CG molto divertente che ben ritrae il trend attuale di mettersi sotto il jersey ufficiale una seconda maglia con affrescati figli, amici e parenti. Un'ultima importante annotazione riguarda il titolo del gioco: il nome definitivo potrebbe non essere **ISS Pro Evolution 2**, perché il franchise **ISS** dovrebbe diventare appannaggio dei giochi calcistici programmati da KCEO. Anche perché il primo gioco che riportava il nome **International Superstar Soccer** era proprio un gioco di KCEO su Nintendo 64. E' probabile che il gioco di KCET finisca semplicemente per chiamarsi **Pro Evolution 2**. Cambia qualcosa?

*Grazie alla licenza FIFPro recentemente acquisita da Konami, **ISS Pro 2** vanta nomi e fattezze dei giocatori reali. Dell'85% circa a dire il vero…*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

ESPN X-Games Snowboarding

Questa simulazione di snowboard sembrava uno dei titoli meno allettanti del prolifico line-up Konami e invece, al momento, rappresenta il miglior gioco per PS2 prodotto dalla gloriosa casa nipponica...

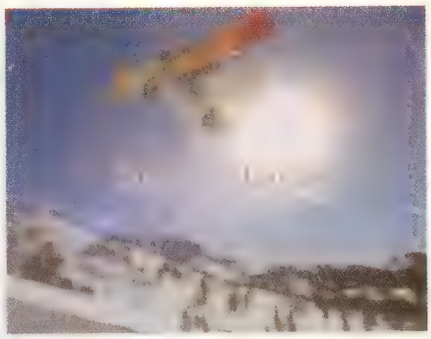
La cura riposta nelle animazioni dei rider è davvero esemplare e alcuni particolari, come il movimento del pettorale per il vento o quello del bandana di alcuni atleti, dona al movimento dei boarder un look estremamente realistico.

*Il boardercross è sicuramente la disciplina meno riuscita di **ESPN X-Games Snowboarding**. La mancanza della sensazione di velocità rende il gioco decisamente inferiore a **SSX** in questo campo.*

Alla divisione Konami di Osaka sono piuttosto ambiziosi: l'obiettivo degli sviluppatori nipponici è infatti quello di creare una sezione dedicata interamente ai titoli sportivi e di farne la miglior etichetta del settore, spodestando dal trono il marchio EA Sports di Electronic Arts. Di strada da percorrere ce n'è ancora parecchia (anche perché, ironicamente, il miglior franchise di Konami in questo campo è **Winning Eleven**, unico titolo sportivo curato da KCET, filiale "rivale" con sede a Tokyo), ma la cura e le dedizione riposte nello sviluppo di questo **ESPN X-Games Snowboarding** lasciano intravedere grandi cose per il 2001. La presenza di un forte elemento simulativo, una discreta realizzazione tecnica e una longevità tutto sommato accettabile rendono infatti l'ultimo titolo KCEO un acquisto consigliato per tutti i possessori di PlayStation2 in cerca di un gioco di snowboard molto più realistico del solito **SSX**.

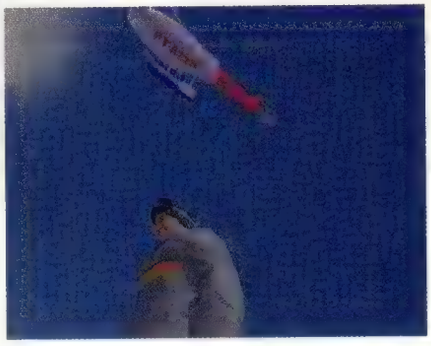
ESPN X-Games Snowboarding presenta due modalità di gioco principali: X-Games Mode e Snowboarder Mode. La prima, dedicata a chi è in cerca di una sfida sulla breve distanza, è la replica digitale della manifestazione organizzata annualmente dal network televisivo ESPN, ormai un appuntamento d'importanza capitale per i boarder più famosi, sia per la copertura garantita dal canale TV americano che per la ricchezza dei premi in palio (garantiti da una serie di sponsor di primo ordine). Il giocatore ha la possibilità di scegliere il proprio alter ego virtuale fra una lunga serie di rider che hanno prestato il proprio nome, e le proprie fattezze, a Konami per quest'occasione: l'elenco include i "soliti noti" (Terje Haakonsen, JP Walker, Bjorn Leines, Todd Richards...) e un discreto numero di atleti donne (con le immancabili Shannon Dunn, Tina Basich e Tara Dakides). L'X-Games Mode si divide in quattro discipline: boardercross, big air, superpipe e slopestyle. Ad eccezione della prima, dove l'obiettivo è ovviamente quello di arrivare primi al traguardo in una corsa contro altri quattro rider, le gare si dividono in tre manche: al giocatore sta il compito di ottenere un punteggio più alto di quello dei concorrenti, portando a termine trick più difficili e vari possibile. Ben più interessante è lo Snowboarder Mode, ovvero la modalità carriera che costituisce il cuore del gioco. Qui l'utente ha la possibilità di creare un rider a propria immagine e somiglianza e guidarlo alla scoperta di tutti gli aspetti di questa disciplina. La "schermata chiave" di quest'opzione vede il protagonista (iper-stilizzato) all'interno di una baita: da qui è necessario interagire con altri personaggi (iper-stilizzati anch'essi... la matrice giapponese del gioco è quantomai evidente in questa fase) e operare diverse scelte. Se la presenza di un paio di essi serve esclusivamente per dare consigli al giocatore (nella maggior parte dei casi ovvi e inutili), e per tenere un archivio delle prestazioni del rider (con gare disputate, trofei vinti e amenità simili) un "manichino" (non sapremmo come altro definire un uomo "composto" da un paio di parallelepipedi e qualche piramide) ha la funzione di rifornire il boarder di ogni tipo di equipaggiamento necessario per affrontare i pendii innevati. In virtù degli accordi stipulati da Konami con una pletora di marchi del settore, il novero di attrezzature hard e soft con cui sbizzarrirsi non ha veramente eguali in ambito videoludico: il supporto di una miriade di case come DC, Burton, Dragon, Forum, Oakley, Lib Technologies, Spy, Morrow, Vans, Airwalk (e ci fermiamo qui, ma la lista potrebbe andare avanti per un bel po') ha permesso agli sviluppatori giapponesi di inserire nel gioco un set di tavole mostruoso. Ma l'assortimento non si ferma agli snowboard: il giocatore ha la possibilità di scegliere attacchi, scarponcini, pantaloni, giacche e maschere, in un trionfo del feticismo, limitato esclusivamente dal fatto che, finché il rider virtuale non avrà raggiunto un livello tale da essere scelto come testimonial dagli sponsor sopracitati, ogni articolo ha un certo costo. Per guadagnare la pecunia necessaria, il giocatore ha diverse possibilità. La più divertente è senz'altro quella di realizzare dei film: l'opzione prevede la scelta di diversi tracciati, zeppi di salti, ostacoli e cliff vari, in cui il rider deve esibirsi nel maggior numero di trick pos-

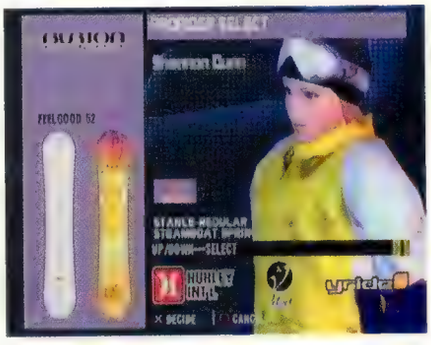
di simonecrosignani



Le possibilità di customizzazione del proprio equipaggiamento sono mostruose: oltre a una scelta pressoché infinita di materiali, è possibile regolare a piacere il posizionamento dei propri attacchi sulla tavola.

Anche se la qualità dei filmati non è di primissimo ordine gli spezzoni di Amp, Destroyer, The Resistance *e* TB9 *sono un plus che verrà apprezzato non poco dagli acquirenti di* ***ESPN X-Games Snowboarding***.





Da qui potete prendere tutte le decisioni che riguardano la vostra carriera di snowboarder e dare un'occhiata alle condizioni climatiche in tutto il comprensorio sciistico.

sibili e immaginabili. A fine sessione, ogni evoluzione viene premiata con una certa quantità di soldi, variabile a seconda della difficoltà del trick e dell'originalità, mentre ogni caduta viene penalizzata con una sottrazione di 500G (l'unita monetaria di **ESPN X-Games Snowboarding**). I soldi non servono però solo per fare del proprio alter ego digitale una versione moderna della Barbie e cambiare esclusivamente il suo look: il cash è necessario per comprare gli skipass obbligatori per provare tutti gli impianti del comprensorio in cui ci troviamo e per pagare le sessioni di heliboarding con cui esplorare zone della montagna impossibili da raggiungere con altri mezzi. Per farsi notare dagli sponsor il modo migliore è comunque quello di partecipare alle competizioni, le prime delle quali sono gratuite, mentre per accedere alle successive è necessario pagare una quota di iscrizione (e vincere le prime).

A completare l'offerta di **ESPN X-Games Snowboarding** abbiamo infine il Session Mode, con varie gare da affrontare in multiplay (giocando alternatamente oppure tramite split-screen) e il Movie Mode: quest'ultima opzione, che sulle prime potrebbe essere sottovalutata, costituisce invece un bonus assolutamente ghiotto per tutti i fan dello snowboard. Al suo interno sono contenuti i promo delle migliori produzioni cinematografiche del genere della stagione 2000/2001, nonché alcuni mini-spot pubblicitari dedicati ad alcuni dei marchi che hanno prestato la propria opera collaborativa a Konami. L'inclusione di spezzoni di autentici capolavori come *Amp* (Mack Dawg Productions) e *Destroyer* (Kingpin Productions) è da lodare soprattutto perché il reperimento di questi film è alquanto impegnativo nel nostro Paese, se non attraverso i canali d'importazione parallela (la cosa suona familiare?): la lunghezza degli stessi, ovviamente, non è chilometrica, ma il contenuto è tale da galvanizzare chiunque abbia messo almeno una volta i piedi su uno snowboard.

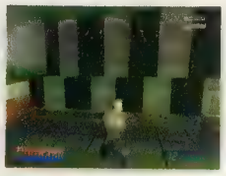
Nel complesso **ESPN X-Games Snowboarding** è un titolo che farà la gioia dei fan più hardcore di questo sport, ma che probabilmente lascerà indifferente il resto del pubblico videoludico. Anche se non possiamo definire perfetta la simulazione, è evidente lo sforzo compiuto da KCEO per riprodurre al meglio questa disciplina: la consulenza di tre campioni del calibro di Haakonsen, Line e Richards ha permesso al team nipponico di realizzare un design dei tracciati eccellente e di gran lunga superiore a quanto visto finora su console. Per contro, proprio la ricerca di completezza in questo senso ha portato all'inclusione di modalità eccellenti sulla carta, ma totalmente disastrose nella pratica: l'heliboarding è assolutamente inutile, così come la discesa sulle piste deserte e per cui è pure necessario spendere soldi per l'acquisto di uno skipass.
La monotonia delle opzioni è dovuta in gran parte alla mancanza della sensazione di velocità da cui è afflitto **ESPN X-Games Snowboarding**: se il fattore passa in un secondo piano scendendo in mezzo a strade da saltare, ringhiere da slidare e case da superare con un bel method, quando ci si trova da soli a scendere su un pendio quasi piatto a velocità ridottissima, è facile che parta qualche sbadiglio. Sbadiglio accentuato dai tediosissimi caricamenti da cui è afflitto il gioco: l'azione è troppo spezzettata dal continuo accesso al DVD fra una sessione e l'altra, e costituisce la pecca più grave sotto il profilo della realizzazione tecnica. La grafica è infatti buona, in particolar modo per quanto riguarda le animazioni dei rider, davvero eccellenti, e il sonoro più che adeguato, eccezion fatta per il pezzo che accompagna i menù e i replay, e che tende a diventare ripetitivo dopo pochissime partite. Considerando anche la difficoltà piuttosto elevata del gioco (battere la CPU in certe gare è davvero un'impresa ai limiti dell'impossibile) non possiamo quindi che consigliare il titolo Konami ai, peraltro numerosi, snowboarder nostrani, che troveranno pane per i loro denti in attesa del promettente **Cool Boarders Code Alien**.

voto 7 su 10

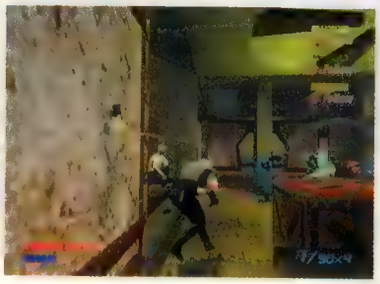
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA SQUARE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

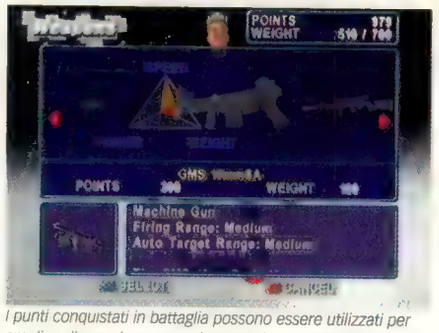
X-Squad

Se i risultati della collaborazione fra due colossi del divertimento videoludico sono questi, il futuro di EA Square potrebbe essere quantomai incerto...



L'assenza di una modalità a due giocatori è assolutamente inspiegabile: probabilmente lo split-screen avrebbe appesantito eccessivamente il lavoro di un motore tridimensionale già non perfetto...





I punti conquistati in battaglia possono essere utilizzati per ampliare il proprio equipaggiamento fra un livello e l'altro.

X-Squad era un titolo che sulla carta prometteva grandi cose: sviluppato nel Paese del Sol Levante, in virtù dell'accordo stipulato tempo addietro fra Electronic Arts e SquareSoft, l'action game si presentava come un titolo poco originale", ma dal potenziale sicuramente eccellente, con il giocatore impegnato a penetrare in una base nemica insieme a un gruppo di compagni "comandabili. Purtroppo la serie di difetti che inficiano il prodotto finale lascia l'utente con un senso di frustrazione che si traduce a lungo andare nell'abbandono del titolo sullo scaffale più impolverato della propria libreria ludica.

I problemi di **X-Squad** sono diversi e in testa alla lista spiccano senza dubbio la piattezza dei livelli e un sistema di controllo parecchio scomodo. All'inizio del gioco queste pecche appaiono di secondaria importanza: il giocatore viene introdotto con dolcezza nel titolo, con un breve tutorial e un unico membro del team da controllare. Con la comparsa di un secondo personaggio cominciano ad affiorare i primi mugugni: pochi istanti di gioco sono sufficienti per rendersi conto che l'assegnare dei compiti ai membri della X-Squad serve davvero a poco e che i pod sono dotati di un'IA davvero limitata. L'idea di mandare avanti i propri soci attrezzati di artiglieria pesante, per fargli "ripulire" un'area e seguirli a breve distanza, si rivela infatti ben poco pratica, con il giocatore basito nell'assistere a uno spettacolo quasi comico, con i propri compagni che tentano di sparare ai nemici attraverso muri e pavimenti, per poi posizionarsi senza la minima difesa sulla linea di fuoco avversaria. La cosa che più fa imbestialire è, al contrario, la competenza dei soldati nemici, almeno nella maggior parte dei casi: il loro comportamento è infatti variabile come l'indice NASDAQ, tanto che è impossibile definire la tattica più adatta a sconfiggerli. Entrate "alla Rambo" in una zona, correndo e sparando a più non posso, e verrete massacrati: ricominciate la partita, tentate il medesimo approccio e potreste anche passare senza troppa fatica. Allo stesso modo un'avanzata metodica può portare a risultati ben diversi: provate a nascondervi dietro a una cassa, ad alzarvi e sparare, a riabbassarvi una seconda volta e potreste avere successo. Fatelo un'altra volta e vi beccherete un proiettile nella scatola cranica appena messa fuori la testa dal nascondiglio. Tenendo presente questi elementi, e considerando la ridotta dose di pazienza del videogiocatore medio odierno, per la maggior parte degli acquirenti del titolo Electronic Arts la tattica di gioco di **X-Squad** sarà quella di comprare una carriolata di scudi e dosi di energia, di ordinare ai compagni-zombie di seguire il protagonista e di avanzare a ritmo sostenuto attraverso ogni area, subendo la gran parte dei colpi sparati dai nemici e ingollando un medikit via l'altro. Ad appiattire una simile meccanica di gioco contribuiscono i soliti enigmi beoti "tira la leva, apri la porta": in **X-Squad** c'è davvero poco altro da fare e una volta appreso che queste procedure non sono limitate alle prime fasi di gioco, ma si estendono a tutta l'avventura, lo sconforto raggiunge livelli epocali.

Qualcuno, ne siamo sicuri, potrebbe anche divertirsi con **X-Squad**: preso come gioco d'azione puro e spogliato di tutti gli elementi strategici, qualche partita in allegria la si fa anche volentieri, grazie anche al buon posizionamento dei "restart point" che non attanagliano ulteriormente un giocatore già frustrato. Ma il consiglio rimane quello di attendere titoli in grado di miscelare in maniera più adeguata gli elementi di cui sopra e con meno pecche dal punto di vista strutturale.

voto 5 su 10

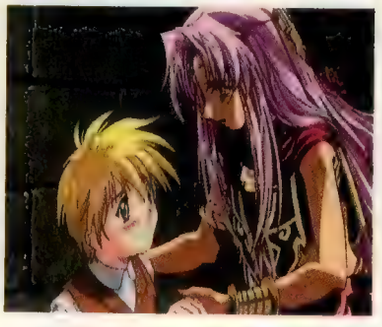
di matteotenca

www.Gatsu.com
The
Bouncer
Shop on line
PSX N64 DC DVD
PCCD PS2 GBC
e-mail:info@gatsu.com

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **SHADE** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Orphen: Scion Of Sorcery

Abituati a decine di licenze sprecate, l'apparizione di un nuovo tie-in legato ad una serie animata giapponese ci lascia sempre dubbiosi circa la sua appetibilità per l'utenza comune. Sfortunatamente nemmeno l'incarnazione videoludica di *Sorcerous Stabber Orphen* riesce a farci cambiare idea...



Potendo rigenerare il danno subito al termine di ogni evento, le trappole non rappresentano un grande problema

di diegocortese

Nonostante i manga rimangano la fonte principale d'ispirazione per l'industria d'animazione nipponica, questa a volte può aver origine da altre forme. E' il caso di *Sorcerous Stabber Orphen*, conosciuto in Giappone anche con il titolo di *Majutsushi Orphen*, nato sotto forma di una serie di romanzi ad opera di Akita Yoshinobu e trasposto in un'ampia gamma di produzioni multimediali comprendenti due serie televisive (la prima disponibile anche nel nostro paese grazie a Dynamic Italia), un manga e un drama CD. L'ultima incarnazione in ordine di tempo è un RPG poligonale per PS2 che la Kadokawa Shoten, nota casa editrice giapponese, ha affidato al medesimo gruppo di sviluppatori responsabili della realizzazione di **Gran Stream Saga**. Come in quest'ultimo, Shade propone un approccio differente rispetto alla classica concezione di RPG giapponese; una scelta indubbiamente coraggiosa per una casa di sviluppo minore, forse giustificata dalla possibilità di contare sull'eventuale supporto dei fan dell'anime in caso il design del gioco si fosse rivelato fallimentare. Per questo motivo, grande enfasi è data alla componente narrativa del gioco, esaltata da un numero fin troppo elevato di sequenze di intermezzo, realizzate sia in tempo reale che mediante brevi FMV. Per essere liberi da eventuali costrizioni portate dalla storia originale del romanzo/anime, Shade ha preferito realizzare un soggetto inedito che ha in comune con le opere precedenti solo i personaggi Orphen, Cleo, Magnus, Volcan e Dorchin. Per colpa degli ultimi due, Orphen ed i propri soci si ritrovano naufraghi nella misteriosa Isola del Caos. Compagni di sventura sono l'affascinante ballerina Sephy, il possente guerriero Zeus ed un ragazzino di nome Mar. Scegliendo con chi tra essi collaborare, si viene condotti ad una differente trama che porta però ad un'unica, peraltro abbastanza deludente, sequenza finale. I due personaggi a cui si nega l'aiuto proseguiranno comunque nella loro avventura, che li porterà ad incrociare i protagonisti in più momenti del gioco. In queste fasi è possibile scegliere se continuare ad assistere il personaggio scelto in precedenza oppure decidere di cambiare partner e di conseguenza storia. Ne deriva una trama di tipo modulare che costringe il giocatore ad affrontare per almeno tre volte il gioco nel caso voglia conoscere nel dettaglio gli eventi legati ai tre personaggi secondari: soluzione che in parte compensa il ridotto numero di ore (che si assesta intorno alla decina) necessarie per completare l'avventura. Qualitativamente le tre storie contenute nel gioco non si discostano molto dalle classiche sceneggiature di un manga per ragazzi, miscelando avventura con humour tipicamente nipponico. Sfortunatamente il discutibile adattamento occidentale realizzato da Activision non consente di apprezzare al meglio i dialoghi: colpa di una traduzione affrettata, una cattiva sincronizzazione audio e una consistente carenza nell'abilità recitativa dei doppiatori.

Decisamente particolare la struttura di gioco ideata da Shade che, se non fosse per i pochi elementi RPG, potrebbe essere tranquillamente confusa per quella di un platform poligonale. Può essere infatti riassunta come un susseguirsi lineare di trappole ed enigmi inframmezzati da qualche battaglia con avversari comuni e boss. Il sistema di controllo del personaggio, gestito tramite stick

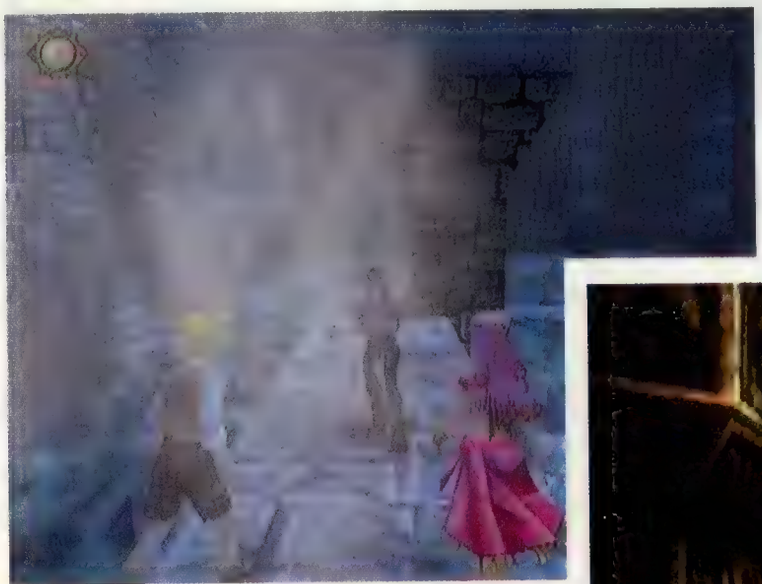
analogico, comprende la possibilità di saltare, arrampicarsi, interagire con oggetti ed abbattere nemici minori con spada e globi di energia: azioni che vengono impiegate per superare le prove di abilità a cui è continuamente sottoposto il giocatore. Sfortunatamente non vi è trappola o rompicapo che richieda più di qualche minuto per essere completato. Nemmeno i combattimenti costituiscono ostacoli particolarmente impegnativi, anche perché avvengono molto di rado rispetto ad un comune gioco di ruolo. Il sistema di battaglia impiegato in **Orphen: Scion of Sorcery** è insolito quanto la sua struttura di gioco: il giocatore controlla un solo personaggio del gruppo limitandosi a scegliere bersaglio e tipo di attacco, nonostante l'ambientazione interamente poligonale lasci intendere una maggiore flessibilità di movimento. Sebbene la gestione della battaglia sia in tempo reale, gli attacchi dei nemici sono quasi sempre prevedibili in quanto avvengono con un ritmo costante. Non essendoci punti magia a limitare l'uso di colpi speciali ed incantesimi, al giocatore è sufficiente concentrarsi su questi ultimi, avendo al limite l'accortezza di impiegare gli elementi che provocano più danno ai propri avversari. Oltre ai nemici, è possibile scegliere come bersaglio determinati elementi del fondale in modo da impiegarli contro di essi: una caratteristica indubbiamente innovativa che però non riesce ad elevare il basso valore strategico di questo sistema di battaglia. Decisamente più difficoltosi da portare a termine sono i combattimenti contro i boss, alcuni dei quali caratterizzati da interessanti varianti nella struttura del sistema di battaglia, una delle poche sorprese offerte da questo gioco. A parte il sistema di battaglia, la restante parte degli elementi RPG inclusi nel gioco sono di numero ridotto e poco rilevanti. In particolar modo risulta deludente l'evoluzione dei protagonisti, limitata al ritrovamento di colpi speciali e ad un paio di armi all'interno dei forzieri. I salvataggi non sono effettuati tramite i classici save point, ma sono possibili solo quando è concesso dal gioco, evento che purtroppo avviene con una frequenza fastidiosamente incostante. Per quanto presenti, gli item per recuperare energia sono praticamente inutili dato che quest'ultima viene rigenerata automaticamente al termine di ogni fase di gioco o combattimento.

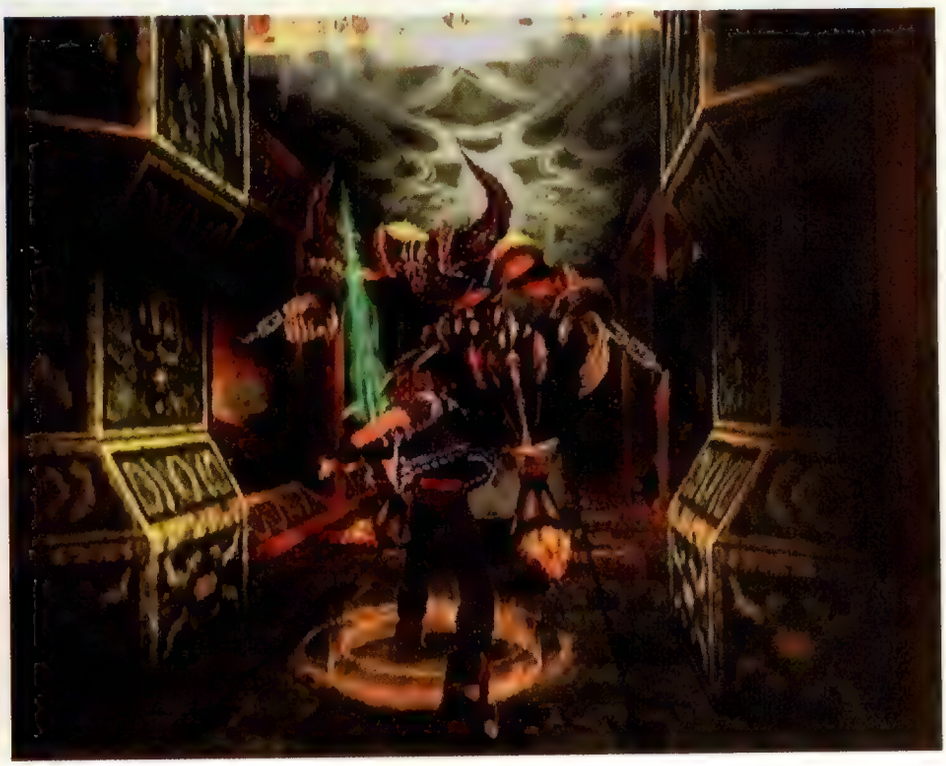
Se la struttura di gioco appare sbilanciata e qualitativamente incostante, altrettanto si può sfortunatamente dire per la componente tecnica. Generalmente **Orphen** mostra una grafica pulita e fluida, con punte di spettacolarità toccate durante alcune battaglie con i boss. Nel contempo, però, diverse ombre oscurano l'operato di Shade: da segnalare lo scarso livello delle animazioni dei personaggi, l'eccessiva scattosità degli FMV e la discutibile qualità di alcuni effetti speciali. Lo stesso si può dire della componente audio, che sarebbe più che discreto se non fosse per l'irrealismo di certi suoni ed il pessimo doppiaggio americano.

Con **Orphen: Scion of Sorcery** Shade ha dimostrato di avere ottime idee che meritano un maggiore e un più attento sviluppo in futuro. Per quanto riguarda il lavoro attuale, a causa degli svariati difetti che lo affliggono, **Orphen** non si è dimostrato in grado di reggersi da solo nel mercato videoludico senza il supporto della licenza a cui è legato. Come buona parte dei tie-in odiemi, del resto…

voto 6 su 10

Inquadrando il proprio avversario durante i combattimenti è possibile conoscere a quali elementi è più vulnerabile.

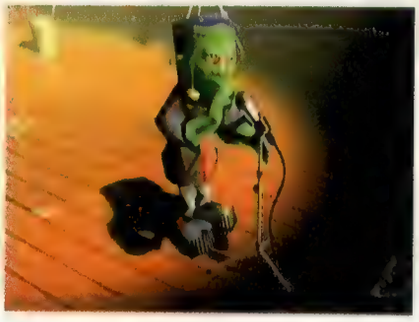




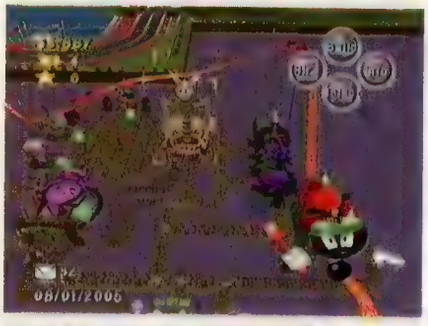
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **BULLFROG** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Theme Park World

Se estremizzato, lo sport può addirittura nuocere alla salute piuttosto che giovare. Electronic Arts sembra consapevole della cosa ed è forse per questo che fra un **Madden** e un **FIFA** propone di tanto in tanto una capatina al luna park...



Quando vi occuperete del design delle vostre montagne russe, tutto avverrà in tempo reale. State attenti a non dimenticarvi delle restanti attrazioni o ne subirete le conseguenze...

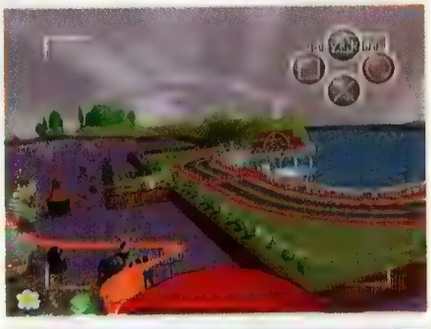


Un classico per incentivare la vendita delle patatine fritte: aumentare il sale...

Bullfrog ha applicato ormai a qualsiasi scenario la geniale visione di Peter Molyneux di un micromondo totalmente in balia delle iniziative manageriali del giocatore; è singolare però notare come mentre altri giochi che continuano a sfruttare sempre lo stesso medesimo filone per anni vengano bastonati da critica e pubblico, nessuno batte ciglio quando salta fuori un nuovo "simulatore divino". E dire che non ne sono usciti pochi. Probabilmente il contesto in cui si svolgono è troppo intrigante e spassoso per essere ignorato: sono i tipici giochi che descritti a parole sembrano delle porcherie, ma una volta provati diventano a dir poco immersivi... Come dimenticare gli adorabili cittadini di **Dungeon Keeper** o i pazienti dementi di **Theme Hospital**, in quella sorta di microscenari televisivi che si piegano letteralmente alle vostre direttive? Insomma, la parola d'ordine in Bullfrog, da parecchio tempo a questa parte, è "rinnovare, non innovare" e così si spiega anche la nascita di giochi come **Populous: The Beginning** e **Theme Park World**. In entrambi i casi si tratta di update tridimensionali di concept ormai vetusti: il secondo, udite udite, si fa fare il restyling (era apparso su PSone e PC) nientemeno che da PS2...

Per chi non avesse familiarità con questo franchise, ecco i dettagli essenziali: vi danno un tot di soldi e un tot di terreno per mettere in piedi, avete proprio indovinato, un meraviglioso parco a tema. Il fatto che il titolo comprenda anche il termine "World" sta semplicemente a indicare che c'è un cospicuo panorama di parchi con scenari diversi, tutti da sbloccare. Questa escalation si può però ottenere solo accumulando dei "biglietti d'oro", praticamente la valuta corrente di **Theme Park World**, ma per arricchirsi il giocatore deve portare a buon fine alcuni sotto-compiti, tipo mantenere la pulizia dei parchi e creare ottimi design per le montagne russe. Durante il gioco nessuno vi informa sulla natura di questi obiettivi lucrosi per cui dovreste sentirvi in balia degli eventi; invece, per qualche misterioso motivo, riesce a essere appagante anche venire colti di sorpresa da un guadagno inaspettato. Come nelle precedenti incarnazioni, il giocatore può avviare iniziative da vero manager di luna park: acquisto di nuove montagne russe e attrazioni di contorno, dislocazione delle stesse, assunzione e distribuzione del personale. All'interno di questa gamma di decisioni, potete eseguire interventi ancora più specifici: quanto sale mettere sulle patatine fritte, probabilità di vittoria alle slot machine, velocità e durata di un giro sulle montagne russe, scelta delle aree di intervento di meccanici, guardiani, animatori e ricercatori. Questi ultimi rivestono una mansione particolarmente importante per la longevità del vostro parco giochi: le loro menti brillanti partoriscono nuovi elementi scenografici (dita gigantesche, dinosauri colossali e molto altro ancora), negozi, attrazioni, e attraverso loro accedete alla parte davvero creativa di **Theme Park World**: il design delle montagne russe. In questa sezione decidete la ripidità di certi tratti, la quantità di giri della morte, di sezioni "in avvitamento" etc.: una volta completato il vostro rollercoaster, potrete testarlo con visuale in prima persona ed eventualmente renderlo più o meno terrificante. I problemi che possono sorgere all'interno di un luna park sono svariati: parte del personale potrebbe entrare in sciopero, torme di scarafaggi potrebbero infestare un'attrazione e, la vera onta di un gestore di parco giochi, il pubblico potrebbe NON divertirsi. Per conoscere l'umore della mandria di persone che serpeggia tra le vostre disneyane installazioni avrete a disposizione le icone (un'eredità di **Theme Park**) che simboleggiano i desideri dei singoli utenti, racchiuse nel fumetto che compare sopra la testa di ogni singolo soggetto. Anche se queste sono

di paolocardillo



*Sulle montagne russe si va e in sala giochi no. Ma si può sapere perché ce le hanno messe allora in **Theme Park World**?*

molto indicative, sarebbe stato comunque bello saggiare visivamente il gradimento di certi prodotti guardando la gente mentre li acquista o li consuma. Praticamente c'è un sacco di gente che se ne va a spasso per ore, fa code chilometriche, ma non si vede nessuno bere o mangiare qualcosa… fa un effetto strano.

Il primo impatto col gioco non è dei più amichevoli: è difficile non sforare il budget a disposizione, tanto più che l'opzione di aiuto cerca sempre di persuadervi dall'effettuare spese che tracimino il budget previsto. Praticamente, quando avete soldi a disposizione per ingaggiare giusto un meccanico, vi arriva subito la dritta di investire in una squadra completa di ricercatori e, chissà perché, il vostro consigliere computerizzato insiste sempre sui chioschi di bevande anche quando con questi avete ormai realizzato un network che farebbe invidia a Starbucks. In più, in determinati frangenti, vi dice cosa fare, ma non come farlo, il che vi porta a pasticciare lungamente coi menù, incasinandovi invece di rendervi più facile il processo. Il tutto è particolarmente frustrante per i principianti: le prime partite potrebbero trasformarsi in frenetiche corse da un menù all'altro mentre il conto in banca si rimpingua moooolto lentamente. Fortunatamente, la dotazione di fondi iniziale è cospicua, il che dovrebbe evitare ai novelli gestori di andare in bancarotta in trenta secondi. Questo non ci impedisce di sostenere che il sistema di aiuti di **TPW** sia abbastanza fallato. Comunque, il segreto per diventare un grande proprietario di parco a tema è piazzare l'attività giusta nel posto giusto. Per esempio, i gelati non vendono nulla ad Halloween Park mentre in altri parchi saranno l'alimento-base (che vi farà guadagnare carrettate di soldi). Insomma, trasformarvi in un ricercatore di marketing in **Theme Park World** è imperativo categorico. Una volta azzeccate le scelte, raggiungerete presto gli obiettivi che sbloccano i "biglietti d'oro"; ricordate che anche i vostri sforzi negli esercizi di design sono fondamentali e anche più divertenti e gratificanti della semplice distribuzione mirata di risorse.

La grafica è ovviamente orientata verso la miniaturizzazione, e bisogna dire che propone una quantità di dettagli davvero attraenti, anche se quell'imitazione di super-deformed nipponico applicato al pubblico dei luna park non è granché. Troverete comunque tutte le strutture mobili tipiche di un parco giochi: demoni che sputano fiamme, scimmie giganti che agitano le braccia pelose, dinosauri che spalancano le fauci, insomma tutta quella scenografia che rimane impressa a fuoco nella mente di un innocente bambino che visiti per la prima volta un parco giochi. Ottimo anche il sonoro, con svariati tipi di urla della gente che si esalta sulle montagne russe e prorompe in un lamento di delusione quando la corsa è finita. In genere, ognuna delle attrazioni è dotata di una sua gamma di effetti sonori e ogni parco ha un sottofondo in linea col tema trattato.

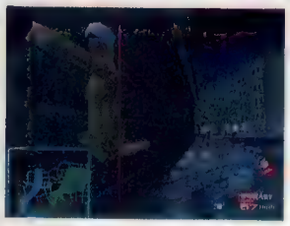
Tirando le somme, il gioco è bello e divertente (lo ripetiamo per i principianti: non date troppo retta ai consigli computerizzati, cercate di cavarvela da soli!), ma non aspettatevi nulla di più di ciò che si è visto già su PSone. Ormai il filone è ben noto e ultrasfruttato per cui, in previsione anche dell'uscita di una simulazione divina come **Black & White** che promette di essere ben più rivoluzionaria, non me la sento di esaltare **Theme Park World** più di tanto. Questo benché sia l'unico esponente del genere su PS2, e valga comunque la pena provare un gioco di questo tipo: in genere un minimo di interesse lo suscita anche in chi è digiuno di questo tipo di esperienze videoludiche.

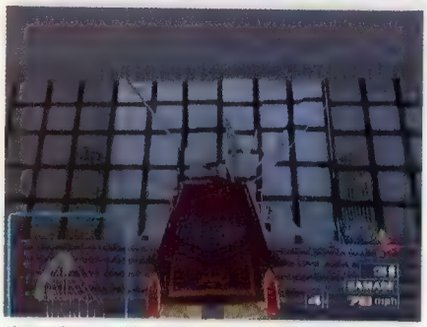
voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2** SVILUPPATORE **ANGEL STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

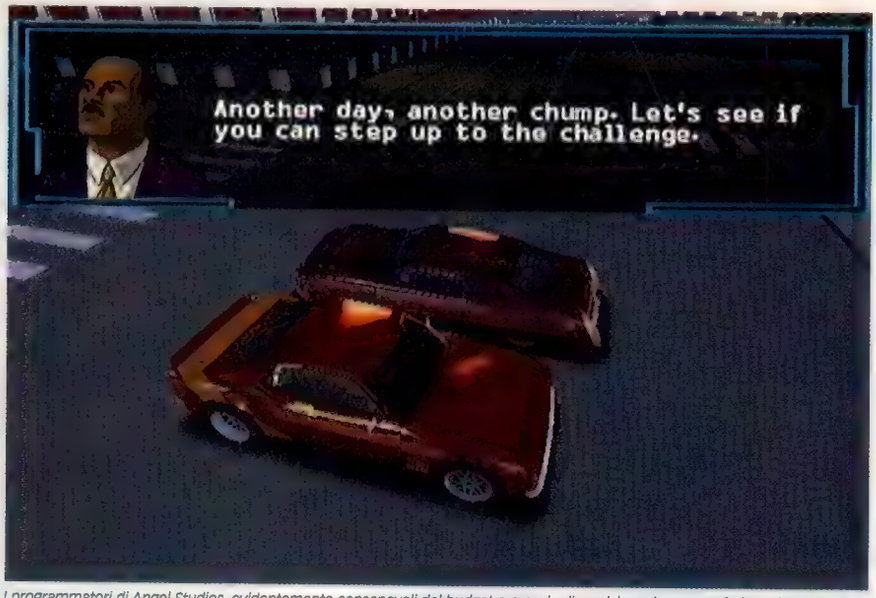
Midnight Club: Street Racing

Forti dell'esperienza acquisita su PC con i due episodi di **Midtown Madness**, Angel Studios migra su PS2 per proporre ancora una volta un racing game "cittadino" e dalle connotazioni fortemente arcade...





L'interazione con i fondali è notevole e l'abbattimento di ostacoli come vetrate e pannelli vari permette di rivelare utili scorciatoie e strade nascoste.



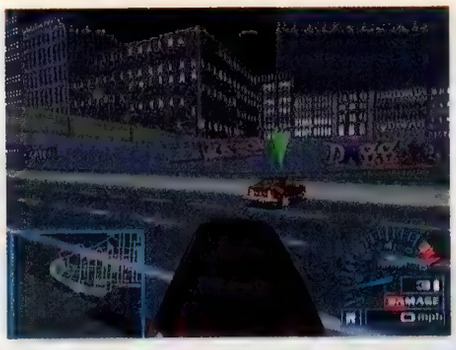
*I programmatori di Angel Studios, evidentemente consapevoli del budget a propria disposizione, hanno preferito evitare l'acquisto di costose licenze automobilistiche, "replicando" alcuni modelli assai conosciuti, con risultati tutto sommato più che positivi: certo, il riflesso delle carrozzerie è talmente evidente che le auto sembrano sempre appena uscite da un autolavaggio e il dettaglio non è paragonabile a quello visto nelle auto delle prime beta di **GT3**, ma il giudizio complessivo non può che essere buono.*

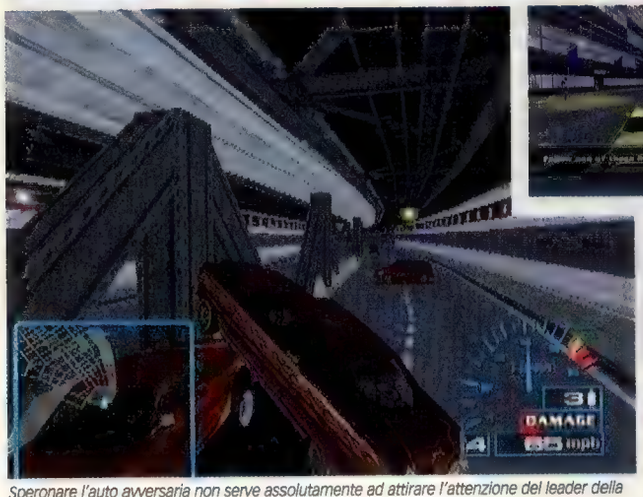
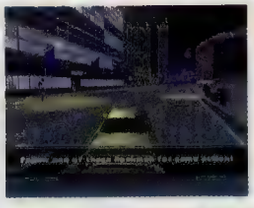
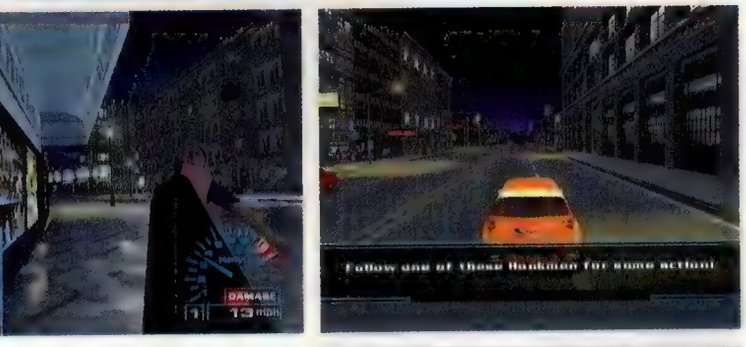
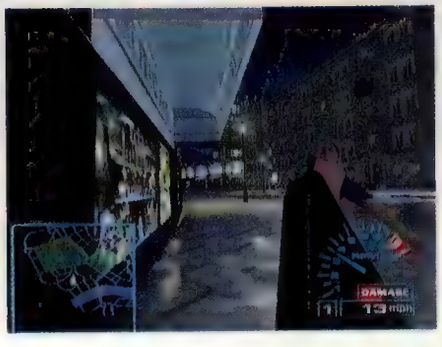
di simonecrosignani

La tendenza a seguire certi trend nell'industria videoludica può portare a risultati assolutamente criticabili. Il fatto che la maggior parte dei racing games degli ultimi mesi "debba" essere ambientata all'interno delle stesse metropoli che quotidianamente affrontiamo a velocità non superiori ai 30 km/h si scontra con un assioma inspiegabilmente trascurato da moltissimi game designer: queste città non sono state progettate tenendo in mente valori come velocità e giocabilità. Se i track designer delle migliori software house mondiali passano giorni e giorni a lavorare su tracciati immaginari, studiando ogni dosso o chicane al fine di rendere l'esperienza ludica il più soddisfacente possibile, invece di limitarsi semplicemente a riprodurre la struttura stradale di Londra o San Francisco (tanto per fare due esempi di locazioni iper-sfruttate), ci sarà un dannato motivo. Fortunatamente i programmatori di Angel Studios hanno dimostrato di possedere molto più sale in zucca di diversi loro colleghi e hanno effettuato una selezione piuttosto curata delle strade e dei vicoli da inserire in **Midnight Club Street Racing**, dando una buona mano alla giocabilità di un prodotto la cui meccanica puzza di "già visto" lontano due chilometri.

Dopo un'occhiata veloce, l'ultimo titolo Take 2 sembra infatti **Tokyo Highway Battle** con una "vera" ambientazione 3D. Il giocatore deve girovagare per la città in cerca di altri fanatici della guida spericolata da sfidare in una gara illegale: in caso di vittoria è possibile guadagnare non solo il rispetto dell'avversario ma, nel caso si sfidi il capo di una gang, portarsi a casa un veicolo nuovo fiammante, così da poter affrontare una corsa contro il boss di un'altra banda presente nella metropoli. Raccontato in questa maniera, verrebbe da chiedersi se fosse necessario scomodare il nuovo hardware Sony per proporre una versione 2000 di **Street Rod**, ma la peculiarità di **Midnight Club** è da ricercarsi nella natura delle corse: i punti fissi di ogni gara sono solo partenza e arrivo, e al giocatore è consentito scegliere in assoluta libertà la strada preferita fra quelle disponibili. Niente di trascendentale, d'accordo (e in fondo l'individuazione della strada migliore dipende più dall'esperienza accumulata nelle precedenti partite che da un'analisi dettagliata della mappa delle città), ma data la ricchezza delle ambientazioni, nello sperimentare nuove strade il divertimento ha la meglio sulla monotonia. Peccato che lo stesso divertimento tenda a scemare in maniera preoccupante con il passare del tempo: cimentarsi nelle gare una volta trovata la "traiettoria" migliore diventa alla lunga piuttosto stancante. I fattori che contribuiscono a questa mancanza di longevità sono diversi, ma il principale è senza dubbio da ricercarsi nel fatto che in ogni città è presente solo una manciata di avversari da sfidare e il giocatore è costretto a correre in continuazione contro le medesime gang. Il problema non starebbe nemmeno nel dover affrontare due o più volte lo stesso pilota (in fondo partenza e arrivo cambiano ogni volta), ma è dato piuttosto dalla limitatezza dell'IA dei leader delle gang, che pattugliano in continuazione la medesima area della città: per affrontarli bisogna seguirli fino ad arrivare alla linea di partenza e l'operazione si rivela quantomai pallosa, specie se eseguita in continuazione. Il peggio si raggiunge con i "city champs", i quali girano per la metropoli ad una velocità tale che inseguirli abbastanza a lungo per poterli sfidare può portare alla frustrazione più nera: l'operazione consiste infatti nel sorpassarli standogli vicini e successivamente nel farsi raggiungere, mantenendo però una velocità tale da potergli stare attaccati una volta che vi avranno sorpassato. Un tira-e-molla semplicemente ridicolo e in cui una frenata di troppo può mandare a ramengo l'intera procedura.

Un altro difetto di **Midnight Club Street Racing** è da ricercarsi nel non perfetto bilanciamento del livello di difficoltà: alcune gare sarebbero semplicemente impossibili da vincere, anche correndo con la vettura migliore fra quelle a disposizione, se non sperando in qualche errore macroscopico dell'auto controllata



Speronare l'auto avversaria non serve assolutamente ad attirare l'attenzione del leader della gang che vorrete sfidare: coinvolgerlo in una gara è un'operazione che richiede una fase di pedinamento e molta, molta, molta pazienza.

dalla CPU. Molto spesso si ha anche l'impressione che l'auto avversaria tenda a barare, recuperando terreno in un batter d'occhio e guidando come Schumacher nei giorni di pioggia (con il giocatore nei panni di Takagi, o una qualsiasi altra "terza linea", a barcamenarsi dietro). Completa il quadro dei difetti nel comportamento degli avversari computerizzati qualche bug sfuggito evidentemente ai beta tester di Angel Studios: più di una volta ci è successo di voler affrontare un campione locale e di vederlo cozzare ripetutamente e ostinatamente contro un muro solo perché la traiettoria migliore verso la griglia di partenza, in linea d'aria, era interrotta da uno sbarramento di mattoni. Mossi a compassione, abbiamo anche provato a "trascinare" a colpi di paraurti la sua vettura verso il passaggio più vicino, ma l'impresa si è rivelata totalmente inutile: appena l'auto della CPU ha avuto uno spiraglio libero, è tornata verso la prima sezione del muro ed ha continuato la sua vana opera di demolizione. L'assurdo è che la stessa macchina, una volta raggiunta la linea di partenza, ha iniziato a correre come se fosse un incrocio fra *Supercar* e *Automan*, affrontando curve ad angolo retto a velocità impossibili ed evitando accuratamente edifici e qualsiasi altro veicolo.

Il discreto numero di modalità a disposizione bilancia in qualche modo i difetti appena citati sul fronte del gameplay: la modalità principale, Career, vede il giocatore impegnato a correre contro il maggior numero possibile di gang e a conquistare un numero sempre crescente di veicoli. Per una sfida più immediata, ecco l'Arcade Mode, improntato sul duello uno-contro-uno (con un'auto controllata dalla CPU o un altro giocatore umano). Le opzioni sono quelle classiche e vanno dallo stra-abusato Capture the Flag ad una corsa standard in mezzo a Londra o New York. Niente di particolarmente originale, sia chiaro, ma quando vi stancherete di inseguire un'auto di un capobanda, una sfida one-on-one saprà garantirvi qualche ora di divertimento in più, specie se affrontata insieme ad un amico.

Tecnicamente il titolo Take 2 è più che discreto: le auto sono ben realizzate e l'utilizzo massiccio di effetti di luce e riflessione dona al tutto un look un po' artificioso, ma sicuramente non sgradevole allo sguardo.
Il fatto che le vetture siano ispirate a modelli reali, ma senza alcuna licenza ufficiale, ha inoltre permesso ad Angel Studios di inserire danni e deformazioni alla carrozzeria in caso di incidenti particolarmente gravi. Il motore del gioco è stato migliorato sensibilmente in questi ultimi mesi: l'impressione è che i programmatori abbiano optato per eliminare diverse macchine rispetto a quanto visto all'inizio dell'autunno e il frame rate ne ha senza dubbio guadagnato, anche se con più tempo a disposizione siamo certi che sarebbero riusciti ad eliminare del tutto anche il pop-up (presente soprattutto nella modalità a due giocatori, anche se non in maniera fastidiosa).
Il sonoro è buono, soprattutto per quanto riguarda gli effetti: l'immancabile colonna sonora techno merita anch'essa un plauso, ma una maggior dose di originalità all'alba del 2001 non avrebbe certo guastato.

Nel complesso **Midnight Club Street Racing** è un titolo che si lascia giocare, come il 99% dei racing game d'impronta arcade disponibili sul mercato, ma che non possiede sufficiente appeal per fornire un divertimento di lunga durata. Le idee non mancano e in fondo il concetto di sfidare dei capobanda e vincere le loro macchine, per quanto poco originale, vanta una certa dose di fascino: purtroppo le pecche evidenziate in queste pagine abbassano irrimediabilmente la giocabilità complessiva del prodotto. C'è solo da sperare in una maggiore varietà di azione e in una più accurata fase di beta-testing per **Midnight Club Street Racing 2**, titolo già in cantiere da diversi mesi, sempre ad opera dei prolifici Angel Studios.

voto 6 su 10

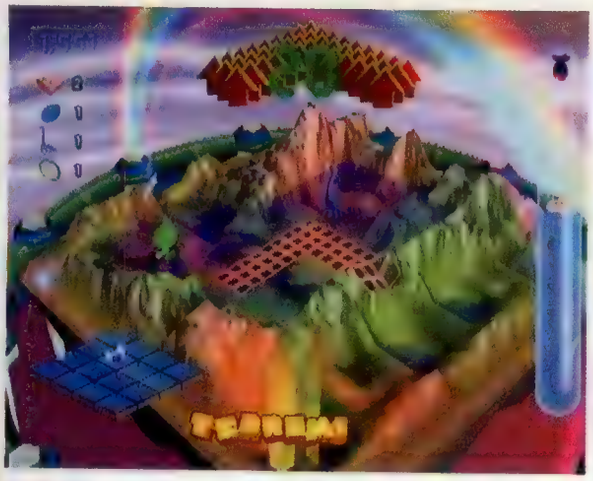
L'immancabile modalità Capture the Flag si rivela piuttosto divertente e il pop-up presente giocando contro un avversario umano non è mai troppo fastidioso.

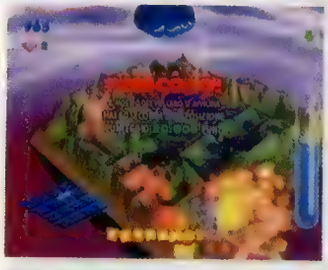
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **ZED TWO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

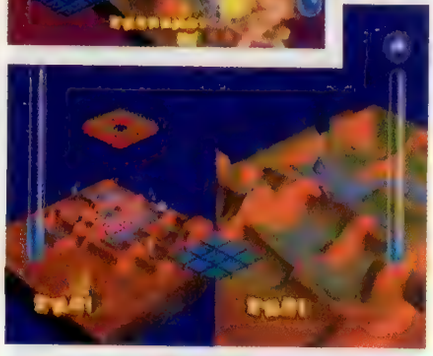
Aqua Aqua: Wetrix 2

La storia videoludica ci ha insegnato che sono i puzzle game dalla struttura più semplice ad offrire il migliore rapporto tra immediatezza e difficoltà di gioco. A quanto pare i componenti del team Zed Two non sono molto portati per la storia...

di diegocortese







Nel Versus Mode gli attacchi dei mostri ed il Bingo Bonus sono stati fusi in una sorta di filotto la cui vittoria consente di lanciare immani calamità all'avversario.

Non sempre le idee originali alla base di un videogioco scaturiscono dal semplice estro dei creativi delle case di sviluppo. A volte possono nascere da situazioni fortuite. Può capitare, ad esempio, che un programma inizialmente destinato a costituire una semplice demo grafica ispiri i suoi realizzatori a tal punto da convincerli a convertirlo in un gioco. Questo è ciò che è accaduto anni fa nella sede di Zed Two, piccola software house fondata nel '96 in quel di Manchester. Da quella demo, a cui sono stati aggiunti elementi di gioco d'ispirazione per lo più tetrisiana, è nato nel 1998 un insolito puzzle game intitolato **Wetrix**. Nonostante il gioco presentasse una curva di apprendimento piuttosto elevata, accompagnata da alcune lacune nel gameplay, il debutto di Zed Two sul mercato videoludico è stato accolto in maniera molto positiva, soprattutto per via della sua originalità. Un successo di critica che ha probabilmente portato i suoi sviluppatori ad avere un'eccessiva fiducia nel progetto originale dato che **Aqua Aqua: Wetrix 2** risulta estremamente simile al suo predecessore, anche nei difetti.

Lo scopo di **Wetrix** è quello di riuscire ad arginare all'interno dell'area di gioco l'acqua che precipita dal cielo in gruppi di sfere di varie dimensioni. Per riuscirvi è necessario alterare la morfologia del terreno, sollevandone ed abbassandone delle sezioni la cui forma è dettata da sagome che precipitano dall'altro, simili ai pezzi di **Tetris**. L'acqua che accidentalmente deborda va a riempire una fiala contenente un esserino, appartenente alla razza degli Aqua, che è vostro compito cercare di preservare dall'annegamento. Il liquido riversato nella fiala viene lentamente restituito all'area di gioco sotto forma di pioggia che rende ancora più difficoltosa la gestione degli argini. Questi non possono essere costruiti in numero e ad un'altezza eccessivi, pena l'innesco di una scossa tellurica dagli effetti devastanti. A complicare ulteriormente le cose vi sono alcuni oggetti che piovono con frequenza casuale, la cui discesa è controllabile esattamente nello stesso modo in cui si manovrano le suddette sagome. Scegliendo accuratamente il luogo in cui farli atterrare, si possono sfruttare a proprio vantaggio i loro effetti che comprendono la vaporizzazione dell'acqua (meteoriti), il suo congelamento (blocchi di ghiaccio) e la formazione di buchi da cui essa può defluire (bombe). Non tutti gli elementi sono di ostacolo al giocatore: vi sono infatti alcuni bonus che ne aumentano il punteggio, gratificandolo anche dal punto di vista cosmetico.

Nello sviluppare il sequel di **Wetrix**, invece di snellirne e ottimizzarne la struttura, Zed Two ha ulteriormente complicato le cose aggiungendovi due nuovi elementi di gioco che hanno appesantito e sconvolto la meccanica originale. In particolar modo è risultata deleteria l'aggiunta di un mostro che causa sconvolgimenti nell'area di gioco, se entro un certo limite di tempo non si soddisfa una sempre più esosa richiesta di punti. Obiettivo per il cui raggiungimento si richiede un livello di sofisticazione strategica irraggiungibile per un principiante. Questo problema, unito al fatto che gli effetti più nefasti sono provocati dai mostri che appaiono nelle prime due aree di gioco, rende l'impatto iniziale per chi si avvicina per la prima volta ad **Aqua Aqua** ancora più scoraggiante rispetto a quanto avveniva con il suo predecessore. L'aggiunta del Bingo Bonus è di poco aiuto in quanto riuscire a completare le linee vaporizzando l'acqua nei settori in cui si divide l'area di gioco non offre un incremento di punteggio tale da assicurare la salvezza dai continui attacchi del mostro. Ai suddetti difetti se ne aggiungono altri riguardanti il motore grafico, peraltro ereditati dal prequel. In particolare infastidisce l'impossibilità di ruotare l'area di gioco e di inquadrarla a distanza più consona a identificare le falle nei propri argini: operazione ostacolata da un algoritmo di visualizzazione dell'acqua che, per quanto suggestivo, non consente di percepire il suo deflusso e di conseguenza l'imminenza della sua fuoriuscita. Delude anche il ridotto numero di modalità disponibili che non vanno oltre uno Story Mode composto da soli quattro livelli, un Quick Puzzle Mode, un Versus Mode (che vede stranamente persi la maggior parte dei miglioramenti cosmetici apportati al gioco originale) ed un Training Mode.

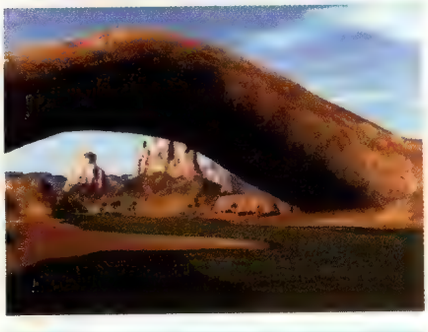
In definitiva, nonostante le aggiunte a livello strutturale e cosmetico apportate, **Aqua Aqua** rimane frustrante e non eccessivamente longevo quanto il suo predecessore. Un titolo unicamente adatto alle persone dotate di un'enorme pazienza e che amano i rompicapi dalle strutture di gioco estremamente articolate. Se siete in cerca di un passatempo più immediato, meglio rivolgersi a **Fantavision** oppure al più classico **Super Bust-A-Move**.

voto **6 su 10**

Swing Away Golf

Non contenta del proprio ricchissimo roster sportivo, Electronic Arts ha deciso di pubblicare in Europa ed USA anche questa poca conosciuta simulazione di golf nipponica...

*La grafica di **Swing Away Golf** è senza dubbio pregevole, ma la struttura di gioco è quantomeno preistorica...*



Le animazioni che seguono i colpi sono abbastanza curate, così come sono apprezzabili i fondali e gli effetti sonori.

Sfidare le tradizioni è difficile e pericoloso: i coraggiosi che decidono di andare controcorrente vengono spesso sommersi da un mare di critiche e commenti negativi. Le persone tendono quindi ad adeguarsi alla massa, senza dissentire, adattandosi al "pensiero comune". Anche nel campo dei videogames esistono delle regole non scritte, una sorta di prontuario che ogni software house sembra consultare (e rispettare fedelmente) quando si tratta di produrre particolari generi di giochi: capostipite e dominatrice incontrastata di questa categoria è la simulazione di golf, un'entità mitologica che rappresenta l'incubo più recondito di tutti i recensori di videogiochi. Trovarsi di fronte alla più recente simulazione golfistica causa, soprattutto senza un'adeguata sessione di training autogeno, sensazioni spesso sgradevoli e crisi di rigetto anche di forte intensità: malgrado i programmatori cerchino con sempre maggiore frequenza di creare una coltre di fumo sufficientemente densa da distrarre l'attenzione degli utenti meno esperti (leggi: grafica sempre più allettante e qualche piccola novità nel settore opzioni), ad un'analisi attenta appare evidente come in realtà ci si trovi di fronte sempre al solito titolo, alla solita variazione sul tema che, per quanto riguarda la meccanica di gioco, non ha assolutamente nulla di nuovo da offrire. Era illusorio sperare che questo trend, che ormai si protrae dai tempi del leggenadrio **Leaderboard**, potesse essere spezzato dall'uscita di PlayStation2 e, la conferma di quanto appena scritto, è data da **Swing Away Golf**: dietro a una grafica fumettosa, chiaramente ispirata alle più recenti produzioni del genere, si cela, infatti, un titolo "classico", discretamente curato e ricco di opzioni, ma totalmente privo di originalità. Passate in rassegna tutte le modalità di gioco disponibili - tra le quali spicca lo Story Mode che consiste in una serie di sfide in sequenza con avversari sempre più preparati al fine di dimostrare la propria superiorità (e per guadagnare nuovi golfisti da utilizzare nelle altre opzioni) - ed esaminate tutte le alternative a disposizione, si scende sul fairway pronti a colpire la pallina e a cominciare questa nuova avventura tra green, bunker, laghetti e molto altro.

Senza alcuna preparazione, e con una naturalezza disarmante, si comincia una partita con l'esperienza maturata sul campo in anni e anni di gioco e, pur ammirando la bellezza dei fondali, la cura nelle animazioni e l'apprezzabile accompagnamento sonoro, appare evidente come **Swing Away Golf** non abbia nulla da offrire in più rispetto alle decine e decine di titoli del genere realizzati in questi ultimi anni. La ricchezza delle opzioni e la presenza di una serie di personaggi dotati di differenti caratteristiche rappresentano elementi di sicuro interesse, ma non possono far passare in secondo piano i limiti strutturali del titolo pubblicato in Europa da Electronic Arts; premere tre volte consecutivamente un tasto è un po' limitativo e sarebbe forse il caso di cominciare a pensare a qualcosa di nuovo e di più coinvolgente. Lo ripetiamo ogni volta, ma la situazione è sempre la stessa...

voto 6 su 10

di marcoravetto

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

NASCAR 2001

Le auto affrontano la parabolica sfidando la forza centrifuga, i parafanghi si sfiorano e le vetture superano a velocità supersonica la linea del traguardo. Mancano solo 199 eccitantissimi giri al termine della corsa!

Le inquadrature disponibili sono diverse, ma fra tutte, la visuale dall'interno dell'auto merita sicuramente un plauso.

Il livello di dettaglio grafico delle auto è davvero eccellente ed è evidente la cura riposta dai designer di Electronic Arts nella realizzazione delle texture con sponsor, scritte e numeri di gara.

Con ogni probabilità il lancio dell'ultimo episodio della serie **NASCAR** non avrà vita facile sul territorio nostrano: difficilmente, infatti, l'utenza PS2, già subissata di titoli motoristici e in attesa di "pezzi da novanta" come **GT3** e **Colin McRae Rally**, accoglierà con entusiasmo la simulazione di una delle discipline automobilistiche meno apprezzate da questo lato dell'oceano. La monotonia di gare dalla lunghezza estenuante, incentrate su circuiti ovali, poco si presta a catturare l'attenzione di un pubblico molto più interessato a simulazioni Formula 1, rally o gran turismo, che possono vantare una maggiore varietà dei tracciati e i cui veicoli esercitano senza alcun dubbio un fascino maggiore. Ed è proprio questa monotonia, ironicamente, la pecca più grande di **NASCAR 2001**, un titolo che, pur senza toccare le vette d'eccellenza raggiunte da altri titoli Electronic Arts, non presenta difetti di primaria importanza, né a livello strutturale, né per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Gli sviluppatori nordamericani hanno infatti cercato di togliere al gioco l'immagine arcade che ha caratterizzato le ultime edizioni e hanno implementato la parte di messa a punto della macchina, da non sottovalutare se si desidera arrivare alla vittoria anche al livello di difficoltà più elevato (fra i tre disponibili). Decisamente migliorate anche le routine fisiche che regolano il movimento delle quattroruote sull'asfalto, nonché l'IA degli avversari, la cui strategia di gara rispecchia quella delle loro controparti reali: se è vero che la quasi totalità dei piloti della NASCAR è sconosciuta all'italiano medio, è altrettanto innegabile che ci si diverta parecchio nel vedere nei replay vetture che avanzano in maniera aggressiva, cercando di liberarsi degli avversari dalla guida più "conservativa". Proprio i replay sono l'occasione migliore per apprezzare anche l'engine 3D del gioco, in grado di sfornare contemporaneamente fino a un massimo di 20 veicoli, il cui dettaglio vanta pochi eguali nell'ambito delle gare con stock-car, e senza cali di sorta nel frame rate. Per contro è impossibile non sottolineare un eccessivo "flickerio" con strutture 3D particolarmente dettagliate sullo sfondo e una mancanza di dettaglio nella maggior parte delle ambientazioni, fattore che stride notevolmente con la cura riposta invece nella realizzazione dei bolidi virtuali: le quasi 40 vetture della NASCAR sono state riproposte pressoché alla perfezione, con texture dettagliate e ottimamente realizzate. Lodevole anche il sistema di rilevamento danni, con deformazioni dello chassis realistiche e il distaccamento di parti della carrozzeria a rendere ancora più caotica una gara già piuttosto confusionaria per la sua struttura e per il numero di veicoli presenti sull'ovale. Assolutamente da dimenticare il comparto sonoro del gioco: cercando di soddisfare il probabile target di **NASCAR 2001**, gli sviluppatori di EA hanno dotato la simulazione di un soundtrack rock e country davvero poco adrenalinico, e gli effetti non sono fra i migliori sentiti in un gioco automobilistico.

Tirando le somme, **NASCAR 2001** è un titolo discreto, penalizzato nel confronto con altri simulatori automobilistici dalla monotonia della sua struttura, che riduce di conseguenza la longevità complessiva del gioco. Davvero poche persone riusciranno a divertirsi per un periodo di tempo sufficientemente lungo girando oziosamente un ovale dopo l'altro. Un titolo dedicato esclusivamente al pubblico a stelle e strisce.

voto 6 su 10

di matteotenca

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

SQUARESOFT

MADCATZ™

EIDOS

Akklaim

INFOGRAMES

TECHNOLOGIES

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Ubi Soft

NINTENDO 64

namco

Dreamcast

PlayStation

DA NOI SEMPRE DISPONIBILI CONSOLLE E LE ULTIMISSIME NOVITÀ

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

FAX 06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 DOPPIO SPLIT-SCREEN**

F1 Championship Season 2000

Continua l'invasione dei titoli automobilistici sul monolito Sony. A fare compagnia a Namco, SquareSoft, Take 2 e Rage, fra gli altri, è ora la volta di Electronic Arts con nientepopòdimeno che la prima simulazione di Formula 1 per PlayStation2...

di simonecrosignani

Electronic Arts è da sempre la casa che ha fatto del motion capture il proprio cavallo di battaglia: in questo caso, EA ha sfruttato la collaborazione con la pit crew della Benetton per realizzare delle animazioni dei meccanici ai box il più realistiche possibile.

*I replay degli incidenti sono senza dubbio una delle peculiarità di **F1 Championship Season 2000**: le auto schizzano di qua e di là in maniera convincente e, sebbene sia evidente una ricerca della spettacolarità ad ogni costo da parte degli sviluppatori di EA, gli scontri appaiono quasi sempre piuttosto realistici.*

I piloti di Formula 1 sono sicuramente fra gli sportivi più invidiati del mondo: affrontano la vita in maniera avventurosa a bordo di vetture velocissime, guadagnano somme da capogiro e sono costante oggetto di attenzione di milioni di appassionati e di splendide donne. Non occorre una laurea in psicologia per capire quindi perché abbiano così tanto successo le simulazioni di Formula 1, grazie alle quali migliaia di videogiocatori frustrati dal traffico che attanaglia le nostre città possono per qualche ora vestire i panni virtuali di un qualsiasi Schumacher, Hakkinen o Barrichello; in fondo il genere ha una storia di tutto rispetto, che affonda le radici addirittura nei primi anni '80, quando gran parte dell'utenza videoludica odierna non era nemmeno nata. A rimpolpare le fila del genere, che non poche delusioni ci ha riservato negli ultimi anni, ci pensa ora l'immarcescibile Electronic Arts, che, strano a dirsi, sembra aver scoperto la popolarità delle simulazioni di F1 solo recentemente: giocando d'anticipo, il colosso americano è riuscito a sbaragliare la concorrenza e ad aggiudicarsi la pole position su PS2, precedendo SCE, UbiSoft ed Eidos, e sfornando il primo gioco per la nuova console Sony dedicato alle veloci monoposto. Come evidenziato nell'anteprima apparsa sull'ultimo numero di **Super Console**, l'intento dei programmatori di **F1 Championship Season 2000** era quello di riuscire ad amalgamare una fisica particolarmente realistica e simulativa con una meccanica di gioco comunque indirizzata verso l'arcade e, inutile a dirlo, destinata a catturare il maggior numero di utenti possibile. L'esperimento, sicuramente difficile da portare a termine (miscelare realismo e giocabilità in maniera ottimale in una simulazione automobilistica è un'operazione riuscita davvero pochissime volte in passato), non è andato del tutto storto, ma parlare di un successo da parte degli sviluppatori britannici sarebbe sicuramente esagerato...

La giocabilità di **F1 Championship Season 2000**, tutto sommato, non è malaccio: sia che vogliate fare una partita veloce mentre scaricate i 298 messaggi che avete nella casella di posta elettronica, che dedicarvi a una sessione di gioco prolungata, potrete trovare una sfida in grado di soddisfare la vostra voglia di cavalli virtuali, grazie anche alle numerose opzioni che permettono di abilitare una serie di "aiuti" alla guida per i piloti meno esperti. Sulle prime, quindi, l'appassionato troverà sicuramente pane per i propri denti e si dedicherà con passione a limare il tempo sul giro o a una partita saltuaria per riempire il tempo libero. I problemi arrivano solo dopo qualche giorno di gioco intensivo. L'acquirente-tipo di questo genere di prodotti di solito non desidera avere esclusivamente la possibilità di guidare una quattroruote col sedere a pochi millimetri dall'asfalto, ma cerca un titolo che gli garantisca di immergersi totalmente nel mondo della Formula 1: non cerca solo la guida quindi, ma anche tutta la parte tecnica e di messa a punto. Ed è proprio in questo settore che **F1 Championship Season 2000** non è in grado di offrire una profondità tale da soddisfare qualsiasi appassionato di F1. Certo, è possibile modificare il settaggio di sospensioni, pneumatici e marce, ma, a parte il fatto che è consentito operare la propria scelta fra tre sole regolazioni per ogni variabile, la sensazione è che questo comparto sia del tutto insufficiente: niente telemetria, nessuna possibilità di modificare il motore o di variare l'aerodinamica della monoposto... Non ci siamo.

Anche la realizzazione tecnica non è esente da critiche: la sensazione di velocità è discreta, ma sorge il dubbio che ciò sia andato a discapito della qualità grafica. Auto e tracciati sono in genere abbastanza dettagliati, ma in alcune piste il panorama è piuttosto blando e la mancanza di dettaglio lascia intuire una certa frenesia da parte degli sviluppatori per completare il gioco in tempo per un'uscita natalizia. A supportare questa tesi, appare evidente, ad esempio, lo sforzo fatto dai grafici di EA per realizzare una sessione ai box il più realistica possibile: gli sviluppatori britannici si sono addirittura avvalsi della collaborazione dei meccanici della Benetton per realizzare delle animazioni "motion captured" delle varie pit crew del gioco. Altrettanto convincente è il sistema di danni alle vetture: le monoposto spaccano gli alettoni, perdono le gomme, si graffiano la carrozzeria… Tutto molto bello (ed eliminabile, per chi non desidera essere costretto al ritiro dopo pochi secondi di gara per un "semplice" scontro con un'auto avversaria). Per contro, in alcuni tracciati sembra veramente di correre nel deserto e sebbene sia vero che alcune piste sono situate in zone lontane da vegetazioni e palazzi, la desolazione dello scenario appare fin troppo deprimente. Ancor più preoccupante è il peggioramento che occorre utilizzando una qualsiasi delle visuali esterne: la sensazione di velocità crolla come il NASDAQ in un giorno particolarmente travagliato e la monoposto sembra totalmente "slegata" dal resto del tracciato. Non molto convincente anche il sonoro: gli effetti sono discreti, ma la somiglianza fra il rombo dei vari motori è alquanto evidente. Altrettanto negativo è il multiplayer, che sulla carta sembrava promettere grandi cose: la modalità a quattro giocatori garantisce senza dubbio qualcosa in termini di longevità, ma in generale il gioco in singolo è molto più soddisfacente. E' un'opinione personale e, a giudicare dal comportamento delle software house negli ultimi anni, probabilmente è condivisa solo da una piccola parte del popolo dei giocatori, ma la sensazione è che lo split-screen in questo genere di giochi abbia ormai ben poco da dire: ad eccezione di qualche rarissimo caso, il multiplay nei titoli sportivi funziona alla grande solo se lo schermo non è diviso a metà (o in quattro, come in questo caso) e la necessità di dotare le simulazioni automobilistiche di una modalità online è un'esigenza di primaria importanza, e di cui Sony dovrebbe rendersi conto. Fine della parentesi.

In definitiva **F1 Championship Season 2000** soffre principalmente di una crisi d'identità: nel tentativo di piazzare una copia del gioco ad ogni neo-possessore di PlayStation2, i programmatori di Electronic Arts non hanno saputo scegliere fra realizzare un titolo arcade o una simulazione in piena regola, e il risultato è un ibrido destinato a rimanere nel limbo dei giochi automobilistici di media qualità. L'aspetto esteriore è infatti quello di una simulazione di F1 completa, ma la giocabilità è decisamente troppo arcade per poter soddisfare un qualsiasi appassionato della scuderia di Maranello & C. Lo strano è che proprio Electronic Arts sembrava destinata a dominare il panorama del software PS2, grazie a una serie di titoli sportivi di indubbia qualità: la realtà purtroppo è che tra un **Madden 2001** o un **SSX** e **F1 Championship Season 2000** c'è un abisso. Chi è in cerca di un titolo veloce, senza troppi fronzoli, farebbe meglio a puntare sul solito **Ridge Racer V**, mentre ai veri fanatici delle quattroruote non resta altro da fare che aspettare ancora un paio di mesi per la terza incarnazione della saga di Sua Maestà Yamauchi…

voto 6 su 10

Il tracciato di Monaco è uno di quelli meglio riusciti di tutto il gioco: gli elementi "di contorno" sono numerosi e la pista richiede una buona dose di pratica per essere affrontata senza continui "palleggiamenti" da un guard-rail all'altro.

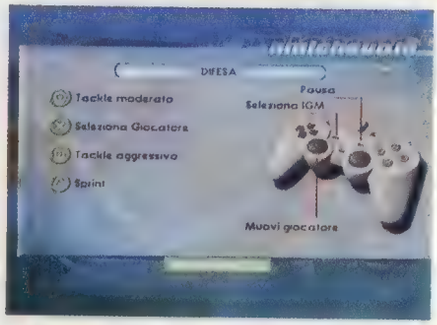
La visuale interna, adottata dalla maggior parte dei "puristi" del genere, garantisce una sensazione di velocità decisamente superiore a quella provata adottando una qualsiasi delle inquadrature esterne.

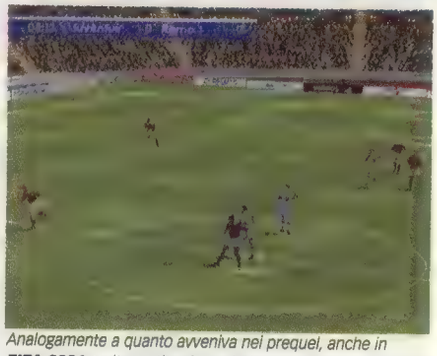
FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

FIFA 2001

Il commento di Bulgarelli e Caputi. Sì, penso proprio che comprerò il nuovo **FIFA 2001** per il commento di Bulgarelli e Caputi...

La palla, soprattutto nei tiri dalla distanza, si muove a velocità poco credibili: in confronto le mine di Batistuta sembrano dei morbidi appoggi.





*Analogamente a quanto avveniva nei prequel, anche in **FIFA 2001** molte partite si concludono con punteggi più da hockey che da calcio a undici.*

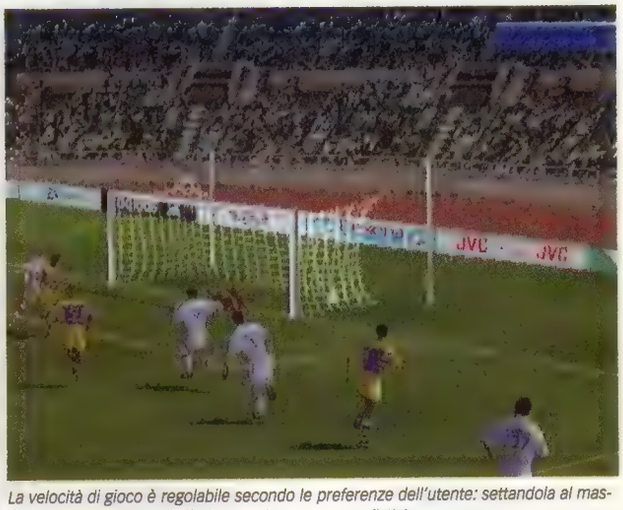
di igor**berzi**

Puntuale come un orologio svizzero, anche quest'anno Electronic Arts, in coincidenza con le festività natalizie, ci presenta la nuova versione, riveduta e corretta, della sua ormai celeberrima saga calcistica. Proprio quando, con l'avvento di PS2 e l'esordio di EA sulla nuova console Sony, i videogiocatori calciofili di tutt'Italia pensavano di poter schivare, almeno per una volta, l'ennesimo episodio di FIFA sulla propria ormai derelitta PSone, ecco che, implacabile, il flagello si presenta nei negozi in tutta la sua perversa magnificenza. Chiudete in casa i bambini, togliete dalle loro mani le PlayStation e purificatevi l'anima organizzando al più presto un torneo intercondominiale ad **ISS Pro Evolution**: **FIFA 2001** è arrivato, è sempre uguale, è sempre il tripudio dell'hype, sarà anche stavolta campione di vendite e di incassi.

Il FMV che fa da introduzione al gioco si dimostra in questo caso meno spettacolare e impressionante del solito: il filmato in computer grafica è breve e di qualità tutto sommato non eccelsa. Stai a vedere che i programmatori EA hanno capito che è molto più utile concentrarsi sulla qualità della parte giocata vera e propria, che perdere tempo nella realizzazione di mirabolanti e fantasmagoriche fasi di contorno. Non sperateci troppo... L'inconfondibile carattere **FIFA** tornerà subito a prevalere non appena giungerete alla schermata di selezione principale: il panorama delle opzioni e delle modalità di gioco è anche in questo caso sterminato e vi ci vorranno diversi minuti prima di poter esplorare tutte le possibilità di scelta offerte. Praticamente non esiste tipo di competizione calcistica che in **FIFA 2001** non possa essere replicata (amichevoli, campionati nazionali, campionati internazionali, coppe europee, coppe mondiali e via dicendo), utilizzando ovviamente come protagoniste squadre di club e rappresentative nazionali, perfette riproduzioni, sia nel look dei giocatori che nei loro nomi, dei team realmente esistenti. Quando avrete finito di divertirvi ad analizzare le caratteristiche tecniche di tutte le formazioni a disposizione, o ne avrete create di completamente nuove mediante clamorosi quanto improbabili scambi di mercato, sarà il momento di scendere in campo. Anche in questo caso le opportunità di scelta per quanto riguarda lo svolgimento dell'azione vera e propria sono assai numerose: potrete decidere lo stadio, le condizioni climatiche, la posizione della telecamera virtuale, la velocità dell'azione di gioco, il grado di difficoltà, l'affaticamento dei giocatori, la durata delle partite e via dicendo.

Una volta scesi in campo è possibile notare, chi l'avrebbe mai detto, alcune più o meno importanti novità rispetto a quanto visto nei capitoli precedenti della saga FIFA. Intendiamoci, l'impostazione di base rimane sempre la stessa (quindi coloro che in precedenza hanno amato/odiato la serie, continueranno a provare gli stessi sentimenti anche nei confronti di questa nuova incarnazione), ma qualche mutamento, in effetti, c'è stato. A livello tecnico, pur rimanendo a miglia di distanza da quanto siamo stati abituati a vedere nelle simulazioni calcistiche Konami, il titolo evidenzia delle migliorate routine di animazione ed un più fluido scrolling del campo di gioco. Gli atleti sullo schermo, a dire il vero, anche in **FIFA 2001** continuano imperterriti a pattinare (invece che correre) sul terreno come dei perfetti interpreti di un jacksoniano "moonwalk", e perseverano a difendere la palla dagli attacchi avversari ingobbendosi a braccia larghe in pose a dir poco grottesche, ma almeno stavolta, per buona parte delle azioni, i movimenti paiono abbastanza plausibili. Quasi del tutto assenti rallentamenti di sorta, va detto però che i giocatori appaiono disegnati mediante texture scarsamente definite: in questo caso un piccolo passo indietro rispetto ai precedenti capitoli della serie. La parte sonora si conferma anche in questo nuovo episodio come una delle parti più riuscite di **FIFA**: il commento di Bulgarelli e Caputi, meno "sballato" del solito e quasi

Se scegliete il disputare i campionati in successione, in caso di piazzamento della vostra squadra nelle ultime posizioni verrete retrocessi alla serie inferiore.



La velocità di gioco è regolabile secondo le preferenze dell'utente: settandola al massimo le partite si fanno più divertenti, ma meno realistiche.

Le divise delle varie squadre presenti nel gioco sono perfette riproduzioni delle divise reali: anche gli sponsor e i loghi sono stati riportati fedelmente.

sempre puntuale e corrispondente a ciò che avviene effettivamente sul campo di gioco, è uno dei migliori che sia possibile ascoltare nel panorama delle simulazioni calcistiche per PlayStation - o quantomeno è uno dei meno fastidiosi...

Passando all'analisi del titolo sotto l'aspetto del gameplay, ribadisco subito che, pur a fronte di qualche interessante e positiva novità, la giocabilità rimane sempre quella che ha caratterizzato fin dall'inizio la serie: scordatevi dunque un prodotto caratterizzato da una spiccata componente simulativa o che intenda comunque proporre all'utente una versione il più possibile plausibile del calcio vero. Analogamente a quanto visto nei precedenti episodi della saga, anche in questo caso i programmatori hanno puntato più che altro a realizzare un titolo semplice, immediato e facile da padroneggiare fin dai primi minuti; tutto questo, ovviamente, a discapito della profondità di gioco e della sua componente tecnica. Anche l'utente meno esperto, dopo poche partite a **FIFA 2001**, sarebbe in grado di concludere con successo delle azioni da gol, ma va sottolineato come a lungo andare i modi per segnare rimangano sempre gli stessi (tiro da fuori area, incursione centrale e cross dalla fascia a servire l'attaccante smarcato) e di conseguenza la noia subentri piuttosto in fretta.

La novità positiva cui alludevamo in precedenza consiste nel fatto che adesso le azioni in solitaria sono diventate un po' più difficili da portare a compimento: anche ai livelli di difficoltà più bassi, finalmente, si fa una certa fatica a scorrazzare indisturbati con la palla al piede lungo il campo di gioco e, analogamente a quanto avviene nel calcio vero, le azioni corali con fitte trame di passaggi vengono decisamente incentivate. Il problema è che poi, una volta giunti ai vertici dell'area di rigore, in qualunque posizione si trovi il vostro attaccante (che sia fronte o spalle alla porta in **FIFA** non fa molta differenza...) e indipendentemente dal fatto che sia marcatissimo o completamente libero, con una normale pressione del tasto di tiro, esploderà come nulla fosse delle terribili mine, che andranno a bombardare senza pietà il malcapitato portiere avversario. A tal proposito, il comportamento dei portieri si conferma non molto realistico: questi infatti si trasformano con impensabile nonchalance da saracinesche umane a schiappe da oratorio, rendendo in vari casi più difficile segnare con l'attaccante da solo di fronte all'estremo difensore che con velleitari tiracci da distanze impossibili.

In definitiva questo **FIFA 2001** per PSone non fa altro che confermarsi come l'ennesima abile operazione di marketing da parte di quei volponi di Electronic Arts: passano gli anni, ma il gioco in pratica rimane sempre lo stesso. Grazie all'introduzione di database sempre più aggiornati e di migliorie tecniche nella grande maggioranza dei casi trascurabili, ogni volta EA riesce a spacciarlo come un titolo nuovo, ma la sostanza è sempre quella: **FIFA** rimane un prodotto che può divertire ed appassionare i videogiocatori di primo pelo, o comunque quelli poco attenti alla qualità della componente simulativa. Se nella versione per PS2 eravamo rimasti letteralmente incantati davanti all'incredibile realizzazione tecnica e allo splendido look del gioco, in questo caso risulta assai difficile rinvenire caratteri distintivi veramente rilevanti rispetto agli ultimi episodi della serie. Il consiglio a questo punto, dispiace doverlo ripetere ogni volta, appare scontato: se quello che cercate è un tranquillo giochino di calcio con cui divertirvi qualche sera insieme ai vostri amici non molto avvezzi all'uso dei videogame, **FIFA 2001** potrebbe rappresentare la scelta giusta. Ma se invece state cercando il vero ed unico Simulatore del gioco del calcio su console c'è poco da fare: continuate a rivolgervi a casa Konami.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ANCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Player Manager 2001

Per realizzare questo titolo manageriale Anco si è avvalsa della collaborazione di Alex Ferguson, allenatore che in questi ultimi anni ha vinto tutto in Inghilterra e in Europa. Sarà bastato?

di marcoravetto

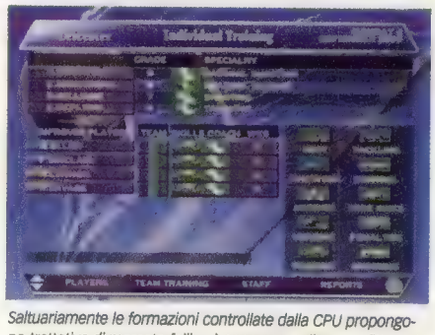
Le simulazioni manageriali di calcio, dopo un inizio alquanto stentato, hanno cominciato ad ottenere un discreto successo anche su PlayStation. Certo, non siamo ancora ai livelli delle più affermate produzioni per PC, ma in generale, un utente Sony alla ricerca di un titolo del genere non ha certo di che lamentarsi. E' un peccato che, nel cercare di emulare le controparti per personal computer, oltre agli innumerevoli pregi che caratterizzano le simulazioni manageriali "più serie", ne siano stati convertiti anche i difetti…

Prendiamo ad esempio questo **Player Manager 2001**: già dopo poche partite è possibile notare come, dietro a una serie di elementi positivi, si celi neanche troppo velatamente un difetto di notevole importanza, ovvero l'incredibile somiglianza con il precedente episodio della serie. Escludendo, infatti, qualche cambiamento a livello grafico, l'aggiornamento dei roster delle formazioni inglesi e delle lievi modifiche nella meccanica di gioco, è veramente difficile riuscire a scorgere altri particolari che lo differenzino dall'edizione disponibile da oltre un anno. Siamo tutti d'accordo che, per usare un'espressione tipicamente calcistica, squadra che vince non si cambia, ma in questo caso sembra proprio che i programmatori di Anco abbiano esagerato, apportando cambiamenti marginali che non incrementano minimamente la giocabilità e la longevità del titolo.

Fortunatamente **Player Manager 2001** rimane un ottimo prodotto e, esaminando il gioco senza tener conto dell'esistenza della passata edizione, non si può non apprezzarne la ricchezza di dettagli: ogni singolo particolare è stato preso in considerazione e il giocatore ha la possibilità di studiare allenamenti personalizzati per i propri calciatori, elaborare tattiche sempre più complesse, cercare sul mercato nuovi e sconosciuti campioni e seguire l'esito delle proprie scelte ammirando la partita in una delle tre modalità disponibili (Scanner, Restricted Watch e Full Watch). **Player Manager 2001** non è comunque un titolo perfetto e, ad un attento esame, appaiono evidenti un paio di pecche non gravissime, ma comunque di una certa rilevanza: il primo problema riguarda i tempi di caricamento, eccessivamente lunghi. Il lettore CD di PlayStation è indubbiamente obsoleto e non possiamo certo aspettarci un miracolo da parte dei programmatori, ma dover aspettare dei minuti prima di giocare una partita, o dopo il match o in seguito ad eventi particolari, non è certo il massimo della vita. Altro difetto riscontrato durante alcune partite è la gestione del mercato: nella maggior parte dei casi le formazioni controllate dalla CPU si comportano con logica e intelligenza, ma in alcune situazioni compiono azioni irragionevoli e incomprensibili, vendendo i propri calciatori migliori a prezzi folli.

Il nostro giudizio sul titolo Anco, pur considerando quanto appena descritto, non può comunque che essere positivo; il voto finale altro non è che una media puramente matematica tra il 6 che il gioco merita per chi possiede già il precedente edizione (con il consiglio di valutare l'acquisto in base alla propria passione per questo sport) e l'8 "indirizzato" a chi si avvicina per la prima volta a **Player Manager**.

voto **7 su 10**



Saltuariamente le formazioni controllate dalla CPU propongono trattative di mercato folli… è sempre meglio approfittarne!

*In **Player Manager 2001** è possibile gestire l'allenamento individuale di ogni calciatore, impostando una lunga serie di parametri.*

TBWA/BDDP

Affronta il tuo destino.

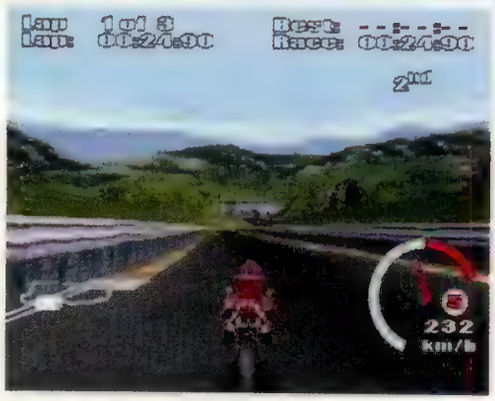
THE LEGEND OF DRAGOON.
IL MONDO HA BISOGNO DI EROI.

"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
The Legend of Dragoon è un marchio di Sony Computer Entertainment Europe. (c) 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

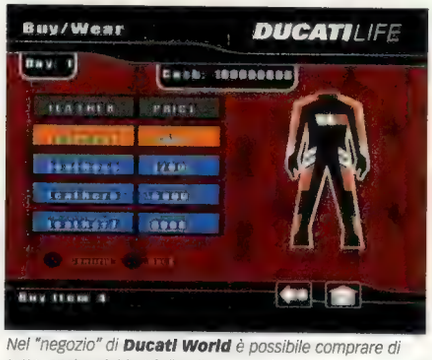
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ATTENTION TO DETAIL** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ducati World

Uno dei marchi più leggendari del motociclismo entra a tutta velocità nel mondo dei videogiochi. Siamo sicuri che sia stata una scelta del tutto azzeccata?



*Un frame rate discreto rappresenta il principale pregio di **Ducati World**, sebbene a discapito del dettaglio grafico.*



*Nel "negozio" di **Ducati World** è possibile comprare di tutto, anche giubbotti di pelle o un coloratissimo casco per farsi notare dalle donzelle.*

No. La risposta alla domanda posta nella breve introduzione di cui sopra è senza dubbio negativa: non si è trattata di una mossa particolarmente azzeccata. Un marchio leggendario come Ducati si merita senza dubbio il meglio, una produzione curata sin nei minimi dettagli, un titolo in cui provare forte emozioni e una sensazione di guida realistica; si merita insomma un gioco con tutte quelle caratteristiche che mancano, almeno parzialmente, nell'ultima produzione di Acclaim. Come accade nella maggior parte dei titoli del genere, **Ducati World** non è un prodotto orrendo e completamente ingiocabile. Purtroppo, però, i programmatori di ATD sono riusciti nella non facile impresa di accoppiare ad ogni particolare positivo uno altrettanto negativo. Prendiamo ad esempio in esame la realizzazione tecnica, e più precisamente la grafica. Certo, il frame rate è decente e i rallentamenti sono piuttosto rari, ma questo risultato è stato ottenuto sia sacrificando la definizione del fondali e delle moto che trascurando alcuni "dettagli" come l'algoritmo di clipping. Trattandosi di un gioco di corse motociclistiche la velocità rappresenta uno degli aspetti di maggiore rilievo, d'accordo, ma è altrettanto vero che non è possibile sacrificare completamente il dettaglio delle varie ambientazioni (a questo punto tanto vale fare un gioco di guida nel deserto, così almeno i programmatori avrebbero una scusa per non mettere nulla oltre al tracciato…): sono disponibili da mesi titoli per PlayStation fluidi come **Ducati World**, ma con un dettaglio grafico ben superiore a quello del titolo Acclaim. Anche la meccanica di gioco alterna trovate interessanti e particolari apprezzabili a elementi quantomeno discutibili. Purtroppo sfortuna vuole che i difetti inficino un punto cardine della giocabilità, vale a dire il sistema di controllo: questo appare a prima vista semplice e intuitivo, ma si rivela ben presto del tutto inadatto dato che la risposta ai comandi è spesso imprecisa. Riuscire a governare i potenti bolidi su due ruote non è affatto facile e, soprattutto, è probabile che nei giocatori alle prime armi prenda il sopravvento il senso di frustrazione e la voglia di passare a qualcosa di più semplice e immediato; scelta probabilmente condivisibile anche perché, tutto sommato, i problemi di **Ducati World** non sono dovuti ad una ricerca esasperata di aderire alla realtà quanto a una poco accurata fase di testing da parte di ATD. Chi ha la forza di perseverare e sopportare questi difetti, si troverà comunque di fronte a un titolo ricco di opzioni e modalità di gioco; importante sottolineare che la gamma di moto disponibili è veramente notevole e comprende, oltre ai modelli più recenti, anche dei veri e propri pezzi storici, due ruote ormai entrate nella leggenda delle competizioni.

Il numero di piste presenti è più che discreto e, facendo una rapida somma di tutto ciò che ci è stato offerto dai programmatori, bisogna ammettere che dal punto di vista quantitativo c'è poco da lamentarsi. Peccato che la quantità non faccia coppia con la qualità e, come abbiamo avuto modo di dire, **Ducati World** sia afflitto da parecchi difetti a livello strutturale. L'idea di costruire un gioco incentrandolo su un grande marchio, sfruttando oltre cinquant'anni di storia e offrendo la possibilità di controllare moto che sono ormai entrate nell'immaginario collettivo di tutti gli appassionati del genere, è senza dubbio apprezzabile. Ciò che è criticabile, in questo specifico caso, è il risultato finale, decisamente mediocre.

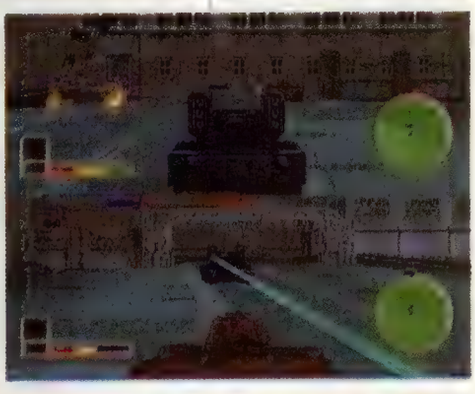
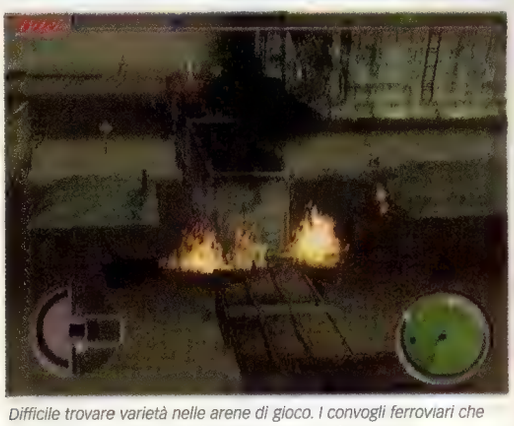
voto 5 su 10

di marcoravetto

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

World Destruction League Thunder Tanks

Cosa accadrebbe se i wrestler fossero equipaggiati con dei carri armati e venissero addestrati ad utilizzarli? Questa è la domanda che si sono posti gli sviluppatori di 3DO nell'ideare un nuovo spin-off della serie **Battle Tanks**.

Difficile trovare varietà nelle arene di gioco. I convogli ferroviari che attraversano i sotterranei di New York sono un'eccezione.

In questi ultimi anni si è registrato un fiorire di titoli specificatamente dedicati alle partite multigiocatore, anche su piattaforme non dotate di accesso ad Internet come PlayStation. 3DO, sempre in cerca di un nuovo franchise di successo con il quale ottenere il massimo guadagno con il minimo sforzo, ha deciso di sperimentare lo sviluppo di titoli studiati per le sfide a più giocatori riunendoli sotto il marchio World Destruciton League. Per inaugurare questa nuova serie, dedicata agli sport estremi dell'era postatomica, la casa di Trip hawkins ha deciso di riciclare buona parte della struttura di gioco e del motore grafico di **Battle Tanks Global Assault**. Impiegando uno tra i nove veicoli corazzati inizialmente disponibili, ognuno differente per armamento e manovrabilità, il giocatore deve dare battaglia ai mezzi avversari in arene ricche di edifici da demolire ed oggetti bonus da recuperare. Sfortunatamente l'inesperienza nella produzione di titoli multigiocatore ha portato 3DO ad incorrere in diversi errori che hanno finito per peggiorare quello che già in origine era un titolo mediocre. Problema che risalta soprattutto dal modo in cui sono state costitute le varie modalità multigiocatore: Cattura la Bandiera e Sfida Mortale soffrono del ridotto numero di punti necessari per guadagnarsi la vittoria, tant'è che le partite risultano presto noiose e di breve durata. Ancor più monotona la modalità Pandemonio, il cui obbiettivo è semplicemente quello di raggiungere una zona designata dell'arena di gioco evitando il fuoco di avversari e sistemi difensivi automatici. Ad aggravare la mediocrità denunciata dalle modalità multigiocatore vi è il ridotto numero di partecipanti ad esse, quattro, di cui due gestibili unicamente dalla CPU, l'imprecisione e la lentezza del sistema di controllo, la superficialità degli algoritmi di intelligenza artificiale e la grossolana progettazione delle arene di gioco, quasi indistinguibili tra loro. Non offre di meglio la modalità a singolo giocatore costituita da un torneo che alterna Sfida Mortale, Cattura la Bandiera e Pandemonio. Se la pochezza strutturale, la ridotta longevità e lo scarso fattore ludico non sono sufficienti a scoraggiare il giocatore dopo i primi minuti di gioco, sicuramente vi riesce la realizzazione tecnica. Il motore grafico di **WDL Battle Tanks** presenta una poco invidiabile collezione di imperfezioni cosmetiche che comprendono una scarsa definizione delle texture (per altro afflitte da gravi problemi di distorsione), una pessima rilevazione della collisione fra i poligoni, un eccessivo pop-up degli elementi del fondale, un po' di bad-clipping, un orizzonte visivo ridotto da una nebbia persistente ed, infine, un livello di fluidità discutibile. Decisamente scarsa anche la componente sonora sia per quanto riguarda gli effetti che per l'accompagnamento musicale.

Come primo episodio di quella che minaccia di essere una lunga serie, **WDL Battle Tanks** lascia parecchio a desiderare. Per quanto la possibilità di seminare il caos all'interno delle arene distruggendo palazzi e veicoli possa sembrare esaltante per i primi secondi di gioco, le numerose carenze sul piano ludico/tecnico lo rendono rapidamente indigesto anche agli stomaci più duri. Un titolo indubbiamente da evitare, anche per i pochi che hanno trovato piacevole **Battle Tanks Global Assault**.

voto 4 su 10

Una buona parte degli elementi del fondale reagisce ai colpi del giocatore deflagrando in mille pezzi.

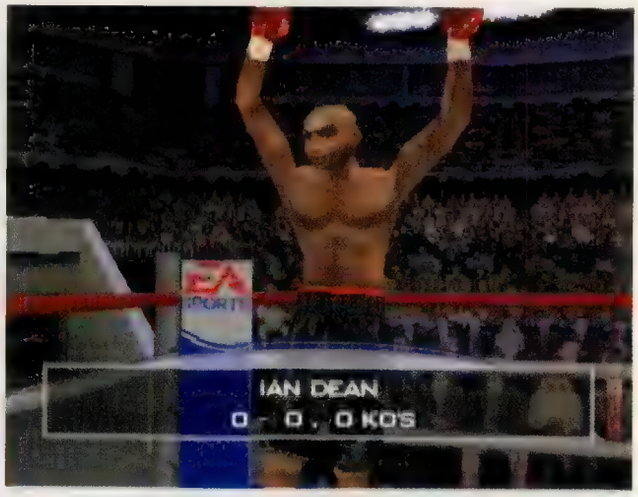
di diegocortese

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA SPORTS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Knockout Kings 2001

Un nuovo gioco di boxe con un vecchio titolo? O forse un vecchio gioco di boxe con un nuovo titolo? O forse un gioco di boxe semi-nuovo con un titolo semi-nuovo? O forse...

Per garantire che il combattimento si svolga in maniera "pulita" sono presenti due tra i più famosi arbitri in circolazione: Mills Lane e Richard Steel. Ah, ovviamente non è presente Mike Tyson...



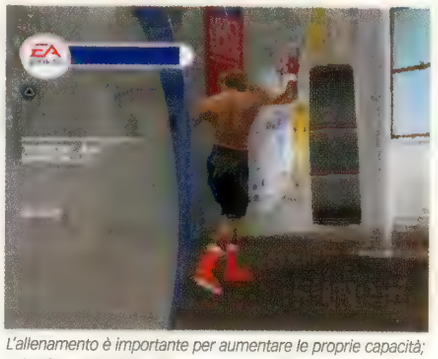
di marco**ravetto**

Gli anni passano, le console diventano sempre più potenti e i programmatori più esperti (almeno in teoria), ma le vecchie abitudini non sembrano mai cambiare. Ormai fossilizzata su un concetto di sequel alquanto discutibile, Electronic Arts continua a sfornare con cadenza annuale nuovi titoli che in realtà hanno ben poco di nuovo e originale rispetto ai propri predecessori: è un discorso affrontato più volte e che potrebbe suonare monotono, ma riteniamo comunque che sia importante sottolineare sempre la mancanza di originalità e di novità non solo per quanto riguarda la struttura di gioco, ma anche nella realizzazione tecnica. È frustrante, e sotto certi punti di vista anche deprimente, dover ogni anno sottostare a quello che ormai è diventato un vero e proprio rito, e affrontare l'esame di un titolo in cui i concetti e le espressioni si ripetono all'infinito come un disco rotto. Per questa pagina dedicata a **Knockout Kings 2001** potremmo tranquillamente andare a scartabellare nell'archivio di **Super Console** e recuperare l'articolo riguardante la passata edizione e, con un po' di lavoro di "cucito" (sia benedetto chi ha creato le funzioni copia e incolla su computer), risolvere questa pratica in pochi minuti. Cercando invece di esaminare in maniera assolutamente imparziale il gioco, a costo di non brillare d'originalità, diamo ancora una volta un'occhiata alle caratteristiche di quella che, malgrado tutto, rimane una delle migliori produzioni del genere. L'ampia gamma di pugili presenti, che comprende alcuni personaggi leggendari (Muhammad Ali, Rocky Marciano, Lennox Lewis e molti altri), rappresenta senza dubbio uno dei punti di forza di **Knockout Kings 2001** e permette al giocatore di organizzare incontri che rappresentano il sogno segreto di ogni appassionato di questo sport. Chi vuole invece dedicarsi a una sfida più complessa e completa può optare per l'opzione "Career" in cui, dopo aver creato dal nulla il proprio pugile, decidendone sia le caratteristiche fisiche che le capacità tecniche, si inizia la scalata al titolo di mondiale, partendo da incontri di basso livello fino ad arrivare alle più importanti riunioni, in cui è messa in palio la cintura di campione. L'intenzione da parte dei programmatori di rimanere il più possibile aderenti alla realtà è evidente sia nella presenza di sezioni di allenamento che consentono di migliorare le caratteristiche del proprio pugile che nell'impostazione strutturale del combattimento vero e proprio: **Knockout Kings 2001** non è un titolo "alla **Ready 2 Rumble**", ma una vera e propria simulazione in cui per vincere è necessario studiare con attenzione le mosse degli avversari, variare le tattiche d'attacco e seguire veri e propri schemi, evitando di gettarsi come dei folli all'assalto, mulinando le braccia a destra e a sinistra.

La realizzazione tecnica è apprezzabile anche se, non esente da alcuni difetti che già caratterizzavano la precedente versione e che, proprio in considerazione di questo fatto, avrebbero dovuto essere esaminati e corretti; stiamo parlando in particolar modo della collisione poligonale, non sempre impeccabile, e della mancanza di dettagli nelle ambientazioni, con la folla composta da spettatori 2D "appiccicati" sul fondale.

Per la conclusione di questa recensione è impossibile non affidarsi al più classico degli stereotipi, utilizzando una delle espressioni più abusate in queste situazioni; come avrete già capito, il consiglio finale non può che essere quello di comprare **Knockout Kings 2001** se siete degli amanti della boxe e non possedete già la precedente versione. L'acquisto del nuovo titolo Electronic Arts dovrebbe essere preso in considerazione solo dai veri e propri fanatici di questa disciplina sportiva...

voto 6 su 10



L'allenamento è importante per aumentare le proprie capacità; solo sfruttando al meglio questa opzione si possono migliorare le proprie caratteristiche tecniche tra un incontro e l'altro.

WWW.ASTROCOMPUTER.IT

I Videogiochi al prezzo più basso
Tutti i formati, Tutte le console
Ovunque sei, Quando vuoi

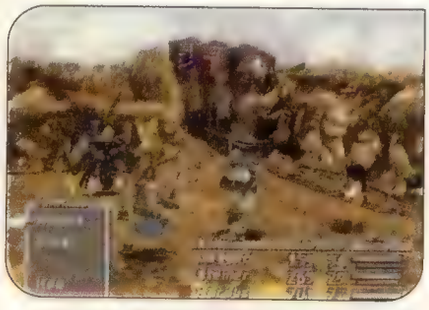
Ci puoi trovare anche a Roma in via Veturia n° 68, Tel 06786174-Fax 0678348225

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **4 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Final Fantasy IX

Prendere le caratteristiche migliori di otto tra i più famosi giochi di tutti i tempi e fonderle in un unico titolo: un compito apparentemente impossibile, che Square ha portato a termine con la solita maestria...

La mappa presenta un fogging eccessivo, ma il livello di dettaglio delle costruzioni è davvero stupefacente. SquareSoft non si smentisce mai.



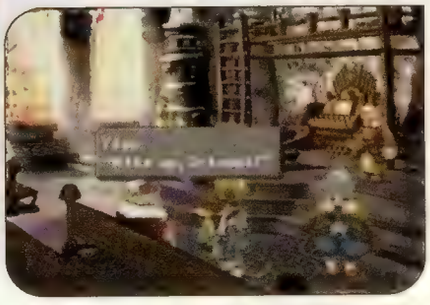
Le (frequenti) sequenze di combattimento possono vantare dei fondali altamente spettacolari.

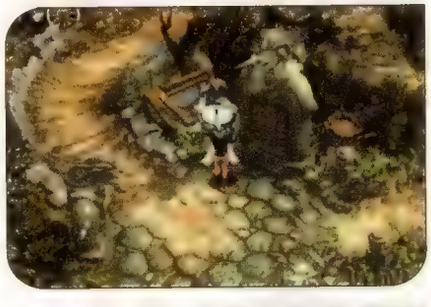
di erikpede

Nonostante **Final Fantasy VIII** abbia ricevuto moltissime accuse (ingiustificate?) di massificazione e "snaturamento", nessuno potrà mai negargli il merito di aver lasciato intuire una delle direzioni (stile grafico realistico e trame più mature e compassate) in cui la serie potrebbe muoversi nell'immediato futuro. Del resto, si sa, SquareSoft è perennemente impegnata nella ricerca di spunti originali e nuove collocazioni per la sua saga più importante, il cui passaggio dalle atmosfere dichiaratamente fantasy delle prime sei edizioni a quelle nettamente più cupe e moderne delle ultime due, ha pienamente dimostrato la flessibilità dell'universo di **Final Fantasy**. Come si diceva in apertura, però, non tutti hanno gradito il radicale cambiamento operato da Square, ed è per questo che Hironobu Sakaguchi e soci hanno deciso di fare dell'ultimo **Final Fantasy** destinato all'utenza PlayStation un autentico tributo all'illustre passato della serie. I punti di contatto tra **Final Fantasy IX** e i suoi predecessori a 8 e 16 bit sono numerosissimi, anche se i più evidenti riguardano sicuramente l'ambientazione e lo stile grafico del gioco: in luogo di scenari e personaggi futuristici, infatti, abbiamo il glorioso ritorno di stregoni con cappelli a punta, bizzarre navi volanti, enormi castelli, misteriose macchine a vapore, nani organizzati in piccole comunità, eserciti di lancieri e, *dulcis in fundo*, gruppi di moogle (le bestiole bianche con le ali da pipistrello e un'antenna sormontata da una sfera rossa), che qui si occupano dei salvataggi. Dal punto di vista estetico, poi, le similitudini con i vari **Final Fantasy** a 16 bit sono ancora più evidenti, dato che gli artisti nipponici hanno optato per una chiara prevalenza delle tinte calde adoperate ai tempi del Super NES e per uno stile architettonico che ricorda in diversi casi il sesto episodio, con città e costruzioni estremamente fantasiose e raffinate. Ad occuparsi della trasposizione su schermo delle geniali idee dei designer impiegati da Square, inoltre, è stato chiamato un motore grafico davvero eccellente, che mescola senza problemi gli stupendi fondali prerenderizzati e gli "abitanti" poligonali che la animano, nuovamente basati sui disegni originali di Yoshitaka Amano (sostituito da Tetsuya Nomura nei primi due **Final Fantasy** per PlayStation). Il tutto è arricchito dalle animazioni degli sfondi, dall'ottimo lavoro di rivestimento e modellazione dei personaggi, dall'efficacia degli effetti visivi utilizzati per sottolineare gli incantesimi, dall'elevata qualità delle aree poligonali in cui si combatte e dalle immancabili sequenze in FMV, molto ispirate e mai invadenti. Piacevolissimi anche i temi musicali, curati dal solito Nobuo Uematsu e accompagnati da un buon set di effetti sonori.

L'ideale "rievocazione del passato" che Square ha deciso di portare avanti con **Final Fantasy IX** non si ferma comunque all'aspetto del gioco, e coinvolge anche la trama. I momenti drammatici e quelli commoventi di certo non mancano, ma il tono generale della storia è assai più scanzonato di quelli adottati in **FF VII** e **FF VIII**. Anche il ritmo e i temi trattati sono più vicini a quelli dei vecchi episodi, con il primo che trae grandi benefici dall'introduzione di una benvenuta dose di umorismo e da una narrazione più spigliata e più dinamica del solito, aiutata dai continui passaggi da un gruppo di protagonisti ad un altro e dall'ineccepibile caratterizzazione dei personaggi (che, in fin dei conti, non si prendono mai troppo sul serio). È piuttosto rilevante, in questo senso, anche il debutto dell'Active Time Event, ovvero un insieme di eventi che coinvolgono i personaggi che, per un motivo o per un altro, sono temporaneamente separati dal party. La possibilità di assistere a questi avvenimenti, pur apparendo inizialmente di importanza marginale, permette in realtà di affezionarsi più facilmente agli eroi dell'avventura e consente di capire meglio l'evoluzione della storia, che risulta sempre chiara e comprensibile a dispetto dell'indispensabile "tortuosità" nello sviluppo della trama.

Il sistema di gioco di **Final Fantasy IX**, da parte sua, è una sorta di "frullato" in cui sono finite tutte le caratteristiche migliori degli episodi precedenti. Il risultato è una struttura in cui ogni membro del party appartiene ad una specifica classe (ladro, stregone, evocatore, cavaliere e così via, un po' come accadeva in **FF V** e **FF Tactics**), dalla quale dipendono le abilità che ciascun personaggio potrà impa-





Il punto esclamativo sulla testa del personaggio indica la possibilità di compiere un'azione.

rare nel corso dell'avventura. L'acquisizione di tali abilità dipende a sua volta dall'utilizzo delle armi e degli oggetti che le contengono. Un guerriero equipaggiato con una spada dotata dell'incantesimo del fuoco, ad esempio, potrà sfruttare la magia in questione fino a quando non si libererà dell'arma; utilizzandola per un certo lasso di tempo, ad ogni modo, lo stesso guerriero potrà carpirne il segreto e imparare in via definitiva l'incantesimo del fuoco, che potrà lanciare anche dopo aver sostituito la spada con un'altra arma.

Le abilità, inoltre, si dividono in due categorie principali: quelle innate, assimilabili alle classiche magie, possono essere richiamate in qualsiasi situazione, a patto di avere abbastanza punti-magia. Quelle secondarie, invece, devono essere attivate dal giocatore mediante l'assegnazione del numero di cristalli richiesti da ciascuna abilità; dal momento che i cristalli a disposizione di ogni personaggio sono limitati (nonché strettamente legati all'esperienza del combattente), la selezione delle proprietà da abilitare a seconda delle situazioni si trasforma ben presto in uno stimolante esercizio strategico che aumenta la profondità del gioco. Il sistema, in definitiva, è meno complesso di quelli realizzati per **FF VII** e **FF VIII** (il cui ottimo Junction System rimane tuttora una specie di "grande incompreso") e ha dalla sua una grande intuitività e una notevole capacità di adattamento ai gusti e alle inclinazioni dei giocatori, che potranno scegliere se seguire minuziosamente l'evoluzione delle abilità o limitarsi ad equipaggiare i personaggi con gli strumenti migliori.

La completezza della struttura di **Final Fantasy IX**, poi, è garantita dall'implementazione di una vasta gamma di armi e accessori (da acquistare, recuperare in giro o far forgiare), dall'ampliamento del party (portato da tre a quattro elementi, con una maggiore specializzazione dei singoli membri da cui prendono vita battaglie più interessanti per quanto riguarda l'aspetto squisitamente tattico), dal bilanciamento più ragionato delle evocazioni (meno potenti rispetto a quelle dei due **Final Fantasy** precedenti, ed anche più brevi in termini di sequenze animate) e dalla presenza della modalità "Trance". Quest'ultima, che potremmo definire come un'evoluzione dei celebri Limit Break di **Final Fantasy VII**, viene scatenata in battaglia quando un personaggio si infuria per i colpi ricevuti e, oltre a rendere più forte il combattente entrato in trance, gli fornisce l'accesso temporaneo ad una nuova serie di abilità speciali. Per mantenere vivo l'interesse dell'utente e amplificare la varietà del gioco, infine, Square ha fatto ricorso ad una nutrita serie di divertenti sottogiochi grazie ai quali si può partecipare ad un'asta, andare a caccia di tesori a cavallo di un chocobo, saltare con la corda, catturare il maggior numero possibile di rane, fare da portalettere per i moogle impiegati nella rete postale Mognet e cimentarsi in una versione aggiornata del gioco di carte (ribattezzato Tetra Master) già proposto all'interno di **Final Fantasy VIII**.

Dire che le lodi tessute nelle righe precedenti non possono che portare ad una valutazione finale più che positiva, dovrebbe essere superfluo, ma l'essenza di **Final Fantasy IX** non è tutta qui. Al di là di una grande storia, di una struttura molto equilibrata e di un livello di difficoltà ben calibrato, infatti, ciò che l'ultimo capolavoro di Sakaguchi offre è un generoso carico di emozioni che non mancheranno di entusiasmare tanto i neofiti della serie, quanto gli appassionati di vecchia data (che potranno contare anche sul fattore nostalgia).

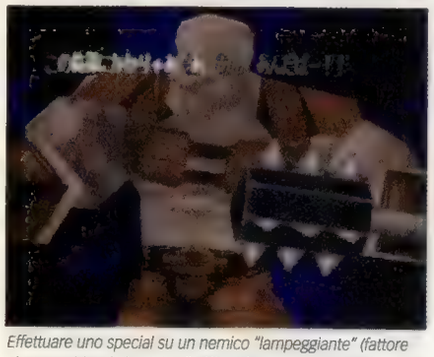
Se è vero che il sistema di gioco di **Final Fantasy IX** è leggermente inferiore a quello di **Chrono Cross** (tornare alle battaglie casuali dopo aver preso parte alle avventure di Serge e Kid non è facile), è anche vero che l'atmosfera di questo ultimo **Final Fantasy** per PlayStation è assolutamente imbattibile, il che vuol dire che alla fine i due titoli prodotti da SquareSoft si equivalgono (di qui l'assegnazione dello stesso identico voto finale). **Final Fantasy IX**, in altre parole, non è soltanto il miglior **Final Fantasy** per il 32 bit Sony, ma anche il simbolo perfetto della fine di un'epoca e, in sintesi, uno degli RPG per console più belli di tutti i tempi.

voto 10 su 10

FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

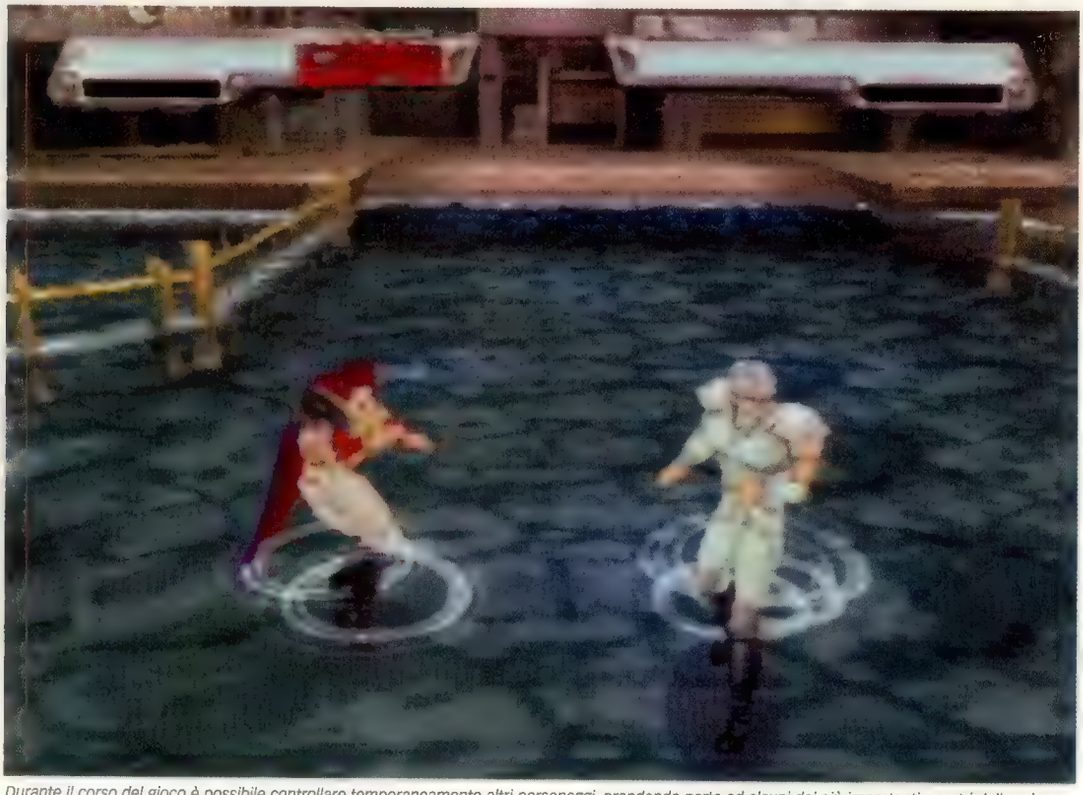
Hokuto no Ken: Seiki Suesuku Seishi Densetsu

"Uatatatatatatataaa!" (da uno qualsiasi dei 27 volumi del manga Hokuto no Ken – 1984/1989 – Buronson/Tetsuo Hara).



Effettuare uno special su un nemico "lampeggiante" (fattore che ne evidenzia lo stato di difficoltà o un momento di scarsa copertura di fronte agli attacchi avversari) permette di esibirsi in attacchi ad alto livello coreografico….

Il giocatore dispone di un tempo limitato per eseguire in successione, sui tasti del pad, la sequenza indicata su schermo. L'esecuzione viene seguita in genere da una scena in perfetto stile Kenshiro. Questo, fra l'altro, è l'unico metodo per "finire" un boss una volta esaurita la sua barra energetica.



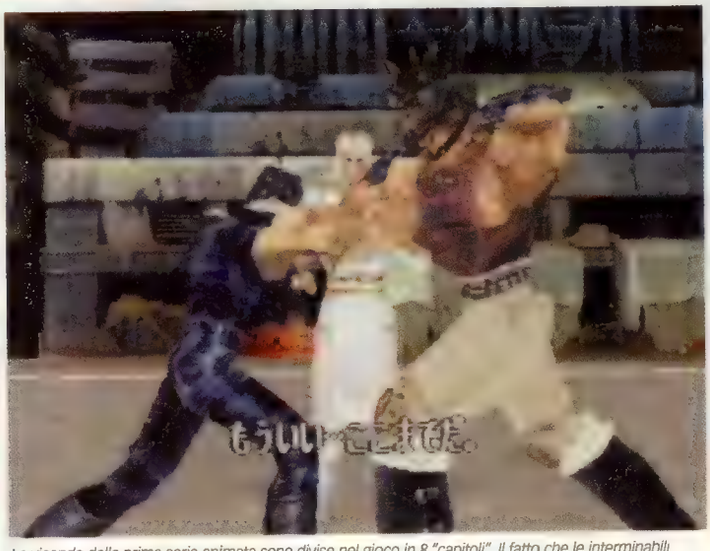
Durante il corso del gioco è possibile controllare temporaneamente altri personaggi, prendendo parte ad alcuni dei più importanti scontri della prima serie. In questo caso bisognerà familiarizzare con la nuova tecnica di combattimento, caratteristica del nuovo personaggio ma comunque sempre strutturata sulla linea di quella di Kenshiro.

di ivanfulco

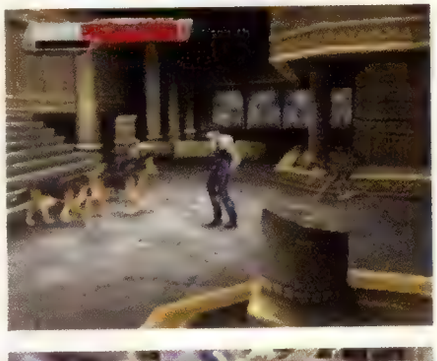
Nell'aprile del 1983 la celebre rivista di fumetti giapponese "Shonen Jump" ospitò, in una sua edizione speciale, una storia autoconclusiva realizzata da un allora ventunenne mangaka di Tokyo, tale Tetsuo Hara. Il successo del breve episodio, ambientato nel periodo precedente lo scoppio della terza guerra mondiale e incentrato sulle vicende di un adolescente, convinse la Shueisha a dare fiducia allo sconosciuto autore, fino alla decisione di affiancargli uno sceneggiatore già affermato, conosciuto col nome d'arte di Buronson, per favorire la creazione di una nuova serie manga. Quella che nacque da questa collaborazione è la stessa opera che dà il titolo all'ultimo prodotto Bandai. Per alcuni una pietra miliare nella storia del fumetto giapponese… Realizzato con una struttura in equilibrio tra il picchiaduro ad incontri e quello a scorrimento, **Hokuto no Ken** si sviluppa in un alternarsi di combattimenti "multipli", contro orde di avversari, e di scontri contro boss singoli dotati di barra energetica, il tutto in aree di gioco ben delimitate e assimilabili, il più delle volte, a piccole arene con confini "ambientali", ma mai in ampliamento durante il protrarsi dei combattimenti. La linea guida seguita dai designer Bandai per la realizzazione del gioco si rivela essere, già al primo impatto, quella della coerenza e dell'assoluta fedeltà al manga e alla serie animata originale. Trovarsi di fronte alla sigla iniziale della produzione televisiva, con tanto di sottotitoli e immagini in grafica poligonale in tempo reale, è infatti solo il principio di un'esperienza di gioco citazionalmente avvolgente, ricalcata con straordinario rigore sulle vicende dell'uomo della stella del nord. **Hokuto no Ken** ripercorre così, in questi termini puristi, le vicende dell'intera prima serie, con una qualità e minuziosità di esposizione fra l'altro ben lontane dalla maggior parte dei propri predecessori ludici. Infinite sequenze con grafica in tempo reale (similmente alla sigla di cui sopra) precedono, seguono e inframmezzano i combattimenti. Le immagini della produzione televisiva vengono riproposte in buona parte dei casi con coerenza scenica e di inquadrature. I dialoghi tra i protagonisti si susseguono su schermo con doveroso accompagnamento di sottotitoli in giapponese e immancabile speaker nipponico a commentare le chiusure/aperture degli eventi. I fermo-immagine tipici di alcune sequenze di combattimento, accompagnati dal nome del colpo appena realizzato, rappresentano la certezza che l'appassionato, subito dopo, soffrirà di un marcato *post orgasmic chill* compensatorio. Nulla da dire: radicale…

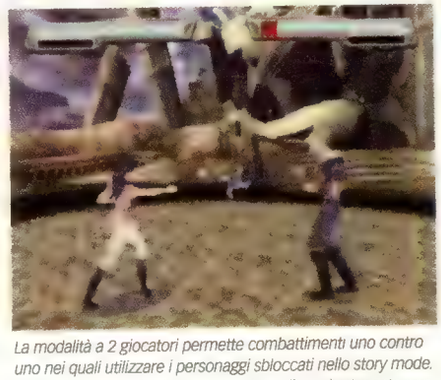
Ma neanche per quello che riguarda la parte giocata vera e propria Bandai ha deciso di cedere alle lusinghe del facile adattamento, non rinunciando in nessun frangente alla più scrupolosa coerenza con la filosofia della produzione originale. Le mosse a disposizione di Kenshiro permettono ad esempio agli scontri di mantenere costantemente una marcata verosimiglianza, grazie non solo alle buone animazioni, ma anche per la possibilità di riconoscere con chiarezza lo stile tradizionale del personaggio. Un pulsante per i pugni, uno per i calci ed uno per il salto, garantiscono però un numero limitato di attacchi e combinazioni, oltre che un non degno approfondimento delle tecniche di combattimento. Brevi attimi di variazione vengono offerti, in questo caso, solo dagli sporadici attacchi speciali, realizzabili in specifici frangenti. Una scelta d'altra parte del tutto coerente, e anzi assolutamente valorizzante, rispetto alle esigenze scenografiche di

La schermata di 'geemu oobaa'. Da notare, sullo sfondo, la costellazione dell'Orsa Maggiore, con tanto di Stella della Morte che appare scintillando…



Le vicende della prima serie animata sono divise nel gioco in 8 "capitoli". Il fatto che le interminabili sequenze non siano skippabili (a meno che non si abbia già terminato lo story mode) e che il salvataggio possa avvenire solo alla fine di ogni capitolo, rende l'approccio al gioco un po' ostico…





La modalità a 2 giocatori permette combattimenti uno contro uno nei quali utilizzare i personaggi sbloccati nello story mode. La generale superficialità delle tecniche di combattimento non garantisce però degli incontri degnamente interessanti…

fondo (fare riferimento in questo caso alla didascalia). Cercare di giustificare tali carenze con i necessari parallelismi con la serie animata (vedi la generale reiterazione di mosse standard nei combattimenti "di passaggio", o la totale assenza di power-up o di oggetti di qualsiasi tipo da utilizzare negli scontri) assume in questo caso il tono dell'osservazione a doppio taglio. Tutti gli elementi devotamente riportati da Bandai, spettacolarmente efficaci nel ricreare situazioni ed atmosfere, si dimostrano infatti altrettanto colpevoli nel garantire una diffusa superficialità della parte giocata. L'idea che questo fosse comunque materiale di poco interesse per la casa giapponese non è da scartare. Tutt'altro. La maggiore dedizione riservata agli altri aspetti del gioco ne è un sintomo chiaro. La stessa realizzazione tecnica, pur contando su piccole e sorvolabili carenze grafiche, si dimostra un punto di forza dell'intera produzione. Le ambientazioni del manga sono ricreate con sufficiente minuziosità, le animazioni appaiono generalmente ben curate e il cast di personaggi può contare su modelli poligonali di dimensioni rilevanti e realizzati con una buona attenzione per i particolari. Anche in situazioni di affollamento, d'altra parte, l'aggiornamento dello schermo non risente del peso poligonale. Il comparto audio, anabolizzato con doppiaggi, musiche ed effetti sonori ripresi dalla serie originale e virtualmente perfetti, non è elemento da porre neanche in discussione. Il problema, a conti fatti, sorge qualora ci si fermi a riflettere sulle caratteristiche di questa recensione. Il dubbio che non si stia parlando in questa sede di un videogioco, ma di un DVD potrebbe essere in effetti illuminante. E proprio su questo dubbio si basa la bottom line…

Abituati ai prodotti approssimativi di casa Bandai, consapevole della possibilità di limitare gli investimenti sfornando titoli sostanzialmente fan-oriented, **Hokuto no Ken** può apparire, ad un primo impatto, un titolo "superiore" rispetto agli standard. E per questo spiazzante. Ma il vero valore ludico del gioco made in Bandai si rivela essere ben inferiore di quanto possa suggerire qualsiasi affrettata supposizione.

Hokuto no Ken è un pezzo per appassionati e collezionisti. Meglio: per appassionati collezionisti. La sua struttura, basica, ripetitiva e priva di rilevanti spunti di differenziazione, lo rende un videogioco tendenzialmente mediocre, non certamente in grado di aprirsi una breccia nel mercato per merito dei soli contenuti ludici. La cura riposta negli aspetti più squisitamente coreografici, d'altra parte, ne risolleva con decisione il giudizio globale, quantomeno per una forse opinabile volontà da parte di chi scrive di mediare tra valore ludico e valore collezionistico/affettivo.

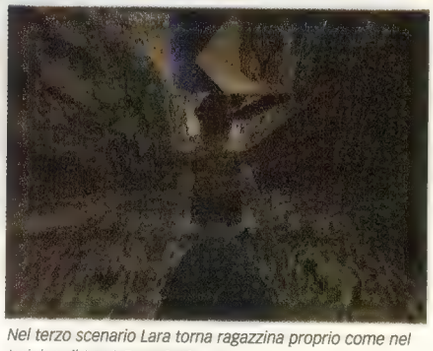
Hokuto no Ken è, con ogni probabilità, uno dei titoli meno "trascurabili" tra quelli dedicati negli anni, console dopo console, al sopravvissuto dalle sette cicatrici. Un'accennata eccezione in una tradizione di certo non entusiasmante. Una piccola perla per i fans storici della serie. Una confezione lucida da rimirare e poi riporre un paio di mensole più in basso rispetto a quella che custodisce le proprie copie giapponesi di *Dracula X*, *Radiant Silvergun*, *Sapphire* e via dicendo. E via pagando. E via ricordando. Sigla. Titoli di coda. Fade out…

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Tomb Raider Chronicles - La Leggenda di Lara Croft

"Beh, e chi sarebbe questa signorina Bezier, di cui tutti decantano le curve? IO sono l'unica gnoccolona dei videogiochi, chiarooo?". Lara Croft, dopo qualche bicchierino di troppo.



*Nel terzo scenario Lara torna ragazzina proprio come nel training di **Last Revelation**.*

*In alcuni (rari) casi l'inquadratura è addirittura fissa, come in un **Dino Crisis** qualsiasi.*

di paolo**cardillo**

Ormai la prossima tappa evolutiva è vicina. Lo sento. La splendida avventuriera trentunenne Lara Croft verrà investita dalla nuova frontiera della cosmesi videoludica, ovvero il chipset grafico di PS2. Quelli di Core Design, e ancora di più i loro capoccia di Eidos, non aspettano altro e lo fanno trasparire chiaramente da questo nuovo capitolo di **Tomb Raider**. Non sanno più cosa inventarsi e allora iniziano lasciando perdere una trama organica e robusta per spezzettare il gioco in più episodi slegati. Siamo ormai nel pieno della questione **Tomb Raider Chronicles**. Il pretesto sarebbe che Lara è considerata ormai inquilina di un mondo migliore dopo che nel finale di **Last Revelation** gli è crollata in testa una piramide intera. Per questo motivo alcuni dei suoi più stretti collaboratori e amici, come si vede nell'intro del gioco, si riuniscono attorno a un focolare e si raccontano alcune delle più intriganti vicende dell'"avventuriera caudata" (vabbe', se Indy è "l'uomo col cappello", Lara è l'"avventuriera caudata", dai!), che diventano gli scenari dei livelli di **Tomb Raider Chronicles**. Questa rinuncia a una sceneggiatura sequenziale sicuramente rende meno immersiva l'esperienza di **TRC** (**Tomb-Raider-Cinque**! Funziona!) anche se scopre comunque nuovi tasselli della vita di un'eroina, nel bene e nel male, amatissima da milioni di appassionati di videogiochi. Insomma, a forza di **Tomb Raider 1**, **Tomb Raider 2**, **Tomb Raider 3**, **Tomb Raider Gold**, alla fine Lara nella tomba c'è finita veramente! E Eidos è contentissima di aver concepito questa genialata soprattutto nel momento in cui Babbo Natale, indaffaratissimo per l'approssimarsi del suo unico giorno lavorativo, inizia a sferzare le renne. Come li capisco, anche a me piacerebbe avere un sacco di soldi.

Comunque sia, i quattro episodi in cui è dilaniato il quinto capitolo della serie vi vedranno impegnati nei seguenti scenari:

1. Roma, alla ricerca della pietra filosofale sulle cui tracce si sono gettati i due dementi Larson e Pierre, redivivi dal primo capitolo.

2. Sommergibile russo, alla ricerca della biblica Lancia del Destino, tanto cara a Hitler.

3. Black Isle, Irlanda, con Lara giovanissima (con le treccine, come l'abbiamo vista in **Last Revelation**) guidata da Padre Dunstan, esorcista, in una lotta contro oscure forze maligne;

4. Tower Block, livello di leggera ispirazione matrixiana, pesantemente hi-tech.

L'elenco degli scenari ci spinge ad aprire l'inevitabile parentesi "vestiaria" che accompagna sempre ogni capitolo della saga. Non siamo sicuri che sia la ragione per cui addebitare un voto più o meno alto ad un videogioco, ma abbiamo come l'impressione che il successo della saga di Lara Croft sia imputabile anche a questo particolare, per cui ci genuflettiamo di fronte all'irresistibile gusto di sentirci dei fottuti nerd e procediamo:

1. Roma: Lara nella concezione originaria di Core Design: pantaloncini e maglietta.

2. Sommergibile: siamo in Russia in pieno inverno, Lara veste una mimetica invernale con zainetto sulle spalle e berretto. Deliziosa, tovarisch maialoni.

3. Black Isle, ne abbiamo già parlato.

4. Tower Block, Lara secondo i fratelli Wachowski: una tuta in latex che sembra una seconda pelle, occhiali scuri e cuffia.

In particolare, Roma propone all'inizio l'inevitabile sezione di training guidato da una voce fuori campo. Per il resto è tutto vicoli, catacombe e varie sezioni di nuoto. Il livello ambientato sul sommergibile, che inizia nella base sulla costa russa in cui è ormeggiato l'U-Boat, è più cerebrale: ci sono vari oggetti da usare e combinare, e, in generale, alcuni punti sembrano insormontabili se non fate un piccolo sforzo di fantasia cinematografi-

ca, sfruttando una nuova mossa denominata "stealth". Black Isle è ancora peggio: non è né avventura né combattimenti, non si usano armi, insomma è un puro sfoggio delle capacità di saltimbanco di Lara giovane, soprattutto nel serpeggiare tra ostacoli e nemici. Eppure a suo modo è divertente. Tower Block è, giustamente, il più duro di tutti, soprattutto per i faccia a faccia con degli enormi soldati. Qui però potrete sperimentare un nuovo aggeggio che lancia ganci attaccati a una corda, molto utili per approdare in zone altrimenti impossibili da raggiungere.

Come si diceva in principio di recensione, la scelta di spezzettare il gioco in episodi, senza legami, rende il tutto meno avvolgente di un bell'intreccio narrativo, come quello di **Last Revelation**. E' anche vero che questo ha offerto più libertà all'estro creativo degli sviluppatori, che hanno potuto così sbizzarrirsi nella creazione di scenari molto più diversificati tra loro. Comunque, che siano parte integrante di una sceneggiatura o meno, i livelli di **TRC** sono indubbiamente più veloci e snelli di quelli visti nei capitoli 3 e 4 della saga, che proponevano scenari molto più vasti. Insomma tutto è abbastanza equilibrato da non frustrare troppo o da risultare esageratamente dispendioso in termini di tempo.

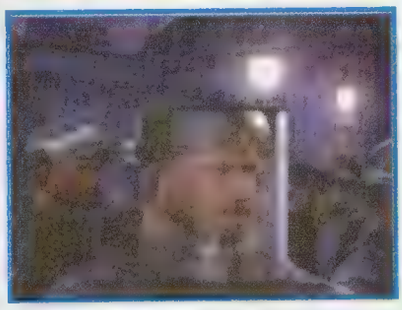
Ma arriviamo a un argomento topico della saga: ci sono delle novità nel quinto (dico quinto dal 1996, percorrendo quasi tutta la storia di PlayStation, insomma qualcosa avrà pure rappresentato 'sta manza con la coda!) capitolo di **TR**? La moda vigente sarebbe quella di ripetere il tormentone "i **Tomb Raider** sono tutti uguali" ma siccome sappiamo a chi è diretto il gioco (un pubblico di massa), quale carisma abbia il personaggio (è facile rimanere avvinghiati nella lunga coda di Lara Croft), etc. etc. facciamo poco gli spiritosi, perché qualcosa di inedito c'è sempre.

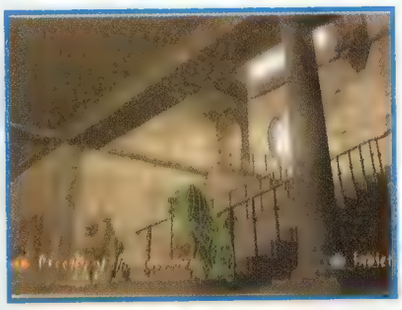
Le mosse: una new entry è rappresentata dalla camminata da funambolo sopra una corda tesa. Braccia dispiegate per mantenere l'equilibrio e incedere lento: se vedete Lara tendere troppo verso destra/sinistra dovrete agire rapidamente col pad nel senso opposto. E' una cretinata (che rallenta anche un po' l'azione), ma fatto da Lara Croft ha il suo perché. Beh, essenzialmente rimane una cretinata. Ok, ok, ho detto che non facevamo gli spiritosi. Stavolta è anche possibile sfruttare i pali per roteare e si può eseguire una giravolta all'indietro appesi a un ciglio. Inspiegabile invece lo sprint, limitato da una barra che inizia a decrescere appena lo si innesca: non serve praticamente mai.

Tirando le somme, non sono rimasto deluso da questo nuovo capitolo di **Tomb Raider** perché è esattamente come me l'aspettavo. Anzi da un certo punto di vista è anche meglio: avendo reso i livelli più snelli e meno mastodontici degli ultimi due capitoli, Core Design sembra abbia adottato una struttura più consona al pubblico a cui si può rivolgere una puntata di **Tomb Raider**, gente che non ama sofisticherie e lungaggini; in **TRC** non le riscontrerete né nella struttura di gioco né nella trama. Su una cosa poi non si discute: la qualità tecnica. Forse, dopo tutti questi anni, PlayStation la sa programmare anche il ferramenta sotto casa, fatto sta che **TRC** fa una discreta impressione. Non ha la ricchezza di dettagli storici di un **Medal of Honor** (ma si sa che Spielberg è proprio fissato con la WWII) ma, dopo l'adozione dell'alta risoluzione dello scorso capitolo, si permette svariati particolari che donano allo scenario la giusta complessità e bellezza.

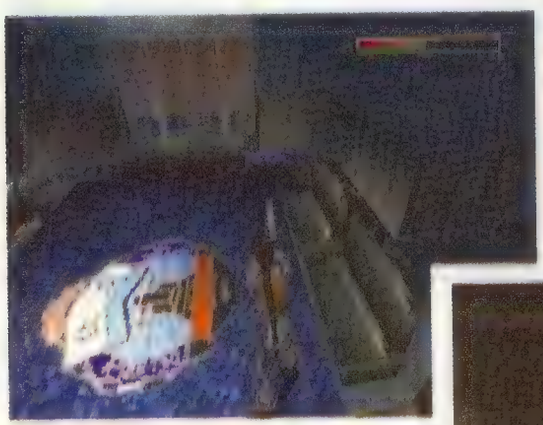
Senza contare ovviamente l'animazione di Lara, ormai leggendaria e, bene o male, una delle cose che ci ricorderemo di PSone e di questa saga che molto probabilmente si chiude proprio con il qui presente **Tomb Raider Chronicles**. Ci si vede al cinema (oh, cacchio) e su PS2 (oh, stracacchio)!

voto 7 su 10

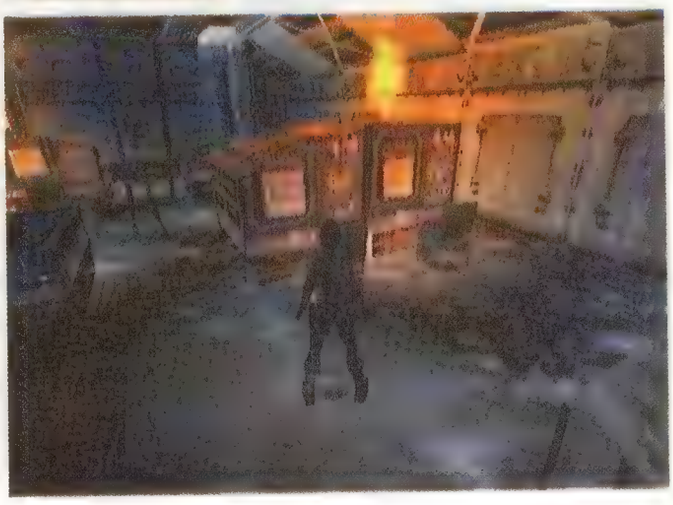




*Recuperando gli oggetti segreti del gioco (delle rose) sbloccherete le opzioni speciali che vi consentiranno di visionare un misterioso **Tomb Raider** di nuova generazione: è il nuovo capitolo su PS2 o un rimasuglio sperimentale di Core Design? Il mistero si infittisce.*



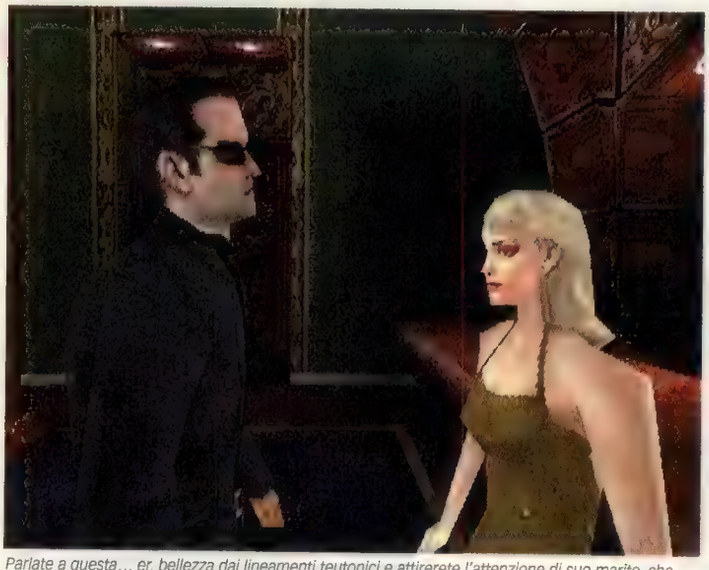
Come succede spesso nella saga di Tomb Raider, le nuove mosse di Lara sono più divertenti da guardare che incisive nel rinnovare un po' il gioco.



ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **BLACK OPS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

The World Is Not Enough

Un gioco il cui titolo si addice alla perfezione alla politica totalitaria di Electronic Arts: peccato che l'ultimo tie-in dedicato a 007 non possa reggere il confronto con un altro prodotto del colosso americano, **Medal of Honor Underground**...



Parlate a questa... er, bellezza dai lineamenti teutonici e attirerete l'attenzione di suo marito, che cesserà quindi di fare la guarda a una porta, permettendo a 007 di intrufolarsi indisturbato.

Passare il metal detector è un gioco da ragazzi grazie al congegno inserito in questa penna con tanto di lame rotanti. Complimenti a "Q" per la trovata: nessuno se ne accorgerà mai...

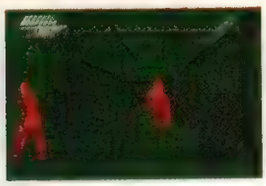
The World is Not Enough è il secondo titolo dedicato alla saga di 007 affidato alle non-proprio-sapienti mani di Black Ops: nel tentativo di realizzare il tie-in perfetto, infatti, i programmatori di cui sopra avevano compiuto un mezzo disastro con **Tomorrow Never Dies** e l'unico punto in comune fra la pellicola cinematografica e il gioco ad essa dedicato era il livello di mediocrità assoluto. Questo seguito cerca il riscatto puntando su una maggiore varietà di situazioni e su una struttura di gioco in grado di coinvolgere al 100%, almeno nelle intenzioni di Black Ops, i fans di James Bond. **TWINE** non si limita quindi ad essere una sequenza di tiri al bersaglio intervallati da qualche porta sprangata e da una serie di chiavi nascoste (come accadeva nel suo predecessore), ma può annoverare un buon numero di missioni piuttosto diverse fra loro. In una di queste, ad esempio, il giocatore deve piazzare delle microspie all'interno di diversi telefoni e scattare una serie di foto con la microcamera in dotazione all'agente segreto di Sua Maestà; in un'altra missione Bond deve giocare a blackjack all'interno di un casinò; in un'altra ancora deve proteggere degli ostaggi e un complice dal fuoco nemico... Il tutto, ovviamente, condito dalle solite scazzottate, esplosioni e sparatorie che hanno reso celebri i vari film di 007.

A proposito della sigla dell'agente impersonato da Pierce Brosnan, va evidenziato come il doppio "0" che denota la licenza d'uccidere per Bond sia in realtà ingannevole: in alcune fasi del gioco, "M" sarà molto chiara nel ricordare al nostro James come in talune circostanze sia assolutamente proibito ammazzare chicchessia, anche se il nemico, potete starne certi, vi accoglierà quasi sempre con granate e proiettili di ogni tipo. La possibilità di utilizzare armi mortali sembra però quasi casuale e lascia piuttosto interdetti il fatto che in una missione notturna sia possibile "arrostire" le guardie nemiche con un laser o metterle a tacere con una freccia imbottita di tranquillante, mentre le stesse azioni eseguite su un terrorista all'interno di una centrale nucleare provocano il Game Over istantaneo: in pratica uccidendo un soldato in una locazione sarete degli assassini, ma spostandovi di due metri potrete ammazzarne una ventina e diventare degli eroi. Alla faccia della coerenza.

Quello sopraelencato non è certo l'unico difetto di **TWINE**: al contrario, giocando con l'ultimo titolo di Black Ops si ha spesso l'impressione che i programmatori volessero realizzare veramente un gran tie-in, ma che quasi tutto sia andato storto. Altro esempio: infiltrandovi nella base nemica dovrete superare due guardie. Si passa alla fase stealth: spegnete le luci, indossate gli occhiali per la

di simonecrosignani

Il cliché più usato dal redattore moderno prevede che si denigri l'hardware di PlayStation in ogni recensione di gioco 3D. Volevamo risparmiarvelo stavolta, ma dopo aver visto come i grafici di Black Ops hanno trattato Denise Richards…



visione notturna gentilmente forniti da "Q" e le guardie non vedranno assolutamente nulla. Potrete persino tenere una pistola puntata contro i loro capoccioni e queste non si accorgeranno della minaccia che incombe sulle loro futili vite: ma sfioratele appena e immediatamente apriranno il fuoco. Ora, il tutto poteva avvenire in vari modi. La soluzione ottimale poteva essere quella con una guardia allertata che sparava e correva nel buio e Bond che la evitava per giungere al sicuro. Il massimo sarebbe stato avere una guardia che, destata dal rumore sospetto, si girava e sparava ad un'altra guardia. Niente di tutto questo. Una volta che i cattivi si saranno accorti della presenza dell'agente segreto, riacquisteranno magicamente la vista (nonostante la luce rimanga assente dalla locazione) e, visto che Bond non potrà ucciderle per ordini di "M", il povero 007 farà una brutta fine la stragrande maggioranza delle volte. Il bello è che, anche riuscendo ad arrivare alla stanza successiva, Bond verrà crivellato di colpi per il semplice fatto di portare degli occhiali da sole! Complimenti ai game designer.

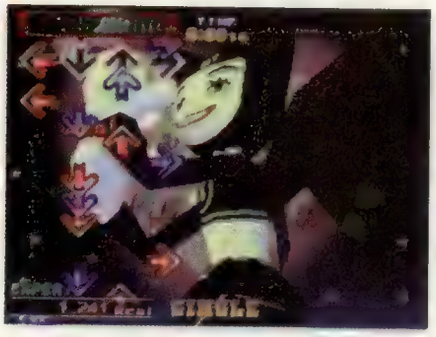
Concludendo, non ci sentiamo veramente di azzardare un paragone fra **The World is Not Enough** e il classico per N64 con cui vengono confrontati tutti i titoli dedicati a James Bond, **GoldenEye**. Ed è un vero peccato perché qualche aspetto positivo il titolo EA lo può senz'altro vantare: la grafica è discreta con alcune texture decenti, l'engine 3D, ripescato da **Tomorrow Never Dies** e sistemato in più punti, fa il proprio lavoro, il gioco è abbastanza vario e le sequenze FMV fra un livello e l'altro faranno la gioia dei fans di 007. Peccato che i programmatori si siano concentrati su alcuni aspetti del titolo, tralasciandone altri: l'IA dei nemici è quantomeno discutibile, la modalità multiplayer totalmente assente (possibile che un gioco del genere all'alba del 2001 non abbia nemmeno un 2 player mode?) e il sonoro mediocre sotto ogni punto di vista. Tutti difetti che rendono la versione PlayStation di **TWINE** decisamente inferiore alla sua controparte per Nintendo 64 (e, come detto, preferiamo evitare un raffronto con il capolavoro di Rare…). Se non altro Electronic Arts può essere contenta di una cosa: dopo aver provato il gioco di Black Ops, è impossibile non guardare con cresciuta ammirazione **Medal of Honor Underground**, un titolo che riesce a miscelare una buona realizzazione tecnica con un'ottima giocabilità. Alla prossima, 007.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Dancing Stage Euromix

"**DDR** nasce come prodotto da sala giochi: semplice, immediato, divertente. Privato della sua periferica è un software noioso e null'altro. Anche per questo il voto numerico è inevitabilmente inadeguato..."
(dalla recensione di **Dance Dance Revolution** – **SPC**62, settembre '99 – Ivan Fulco).



In questo caso un ballerino in leggero sovrappeso si propone di perdere 150 calorie. Sempre che il tappetino non muoia prima, naturalmente...

*Decine di frecce che schizzano verso l'alto a velocità smodata possono far intendere il rinnovato livello di difficoltà di **Dancing Stage**, adatto sia a professionisti del genere, sia a novizi che vogliano utilizzare il pad...*

***Dancing Stage** conta su una serie di brani caratterizzati dalla discreta varietà. Tra questi* So good *(Boyzone),* I will survive *(Gloria Gaynor),* Mucho Mambo *(Shaft),* Silent Hill *(Thomas Howard),* Video killed the radio star *e molti brani techno/dance*

di ivan**fulco**

Quasi due anni dalla commercializzazione del primo **Dance Dance Revolution** sul mercato consumer, il panorama dei rhythm game appare in radicale evoluzione. L'aspetto più rilevante del fenomeno non riguarda però propriamente il videogioco. Piuttosto l'utenza. Sorto virtualmente dalle ceneri del **Parappa The Rapper** di Matsuura, a sua volta teoricamente ispirato al concetto balbuziente del Simon, il genere del rhythm game, da anomalia per freak-dancers della prima ora, si sta lentamente (?) trasformando in piccolo fenomeno di massa (applauso all'ossimoro), in un vero e proprio momento di passaggio verso quello che sarà, fra ancora qualche tempo, il suo overdosico collasso o la sua definitiva consacrazione. *"No. Mai, neppure addormentandomi, mormorerò orgogliosamente che nulla mi potrebbe più stupire. No. E' passato un anno, ne passerà un altro, e sarà altrettanto ricco di sorprese, come lo è stato il primo..."* (Michail A. Bulgakov).

Ma il processo di evoluzione, in ogni caso, è in atto anche per quello che riguarda strettamente il videogioco. Un'esplosione, più che un'evoluzione. La detonazione del concetto base e la conseguente frantumazione in centinaia di schegge, sotto forma di nuovi strumenti, nuovi dispositivi e nuove interfacce. Eppure il miglioramento, almeno per quello che riguarda il filone originario (da **Dance Dance Revolution** fino ai suoi numerosi pronipoti), è passato finora solo per l'ampliamento. E **Dancing Stage** è esattamente questo: un ampliamento egregiamente realizzato. Il titolo Konami offre infatti nei suoi menu il meglio in circolazione per quanto riguarda il genere: il concetto base originario, il bagaglio d'esperienza di una decina di titoli (tra **2nd mix**, **3rd mix**, espansioni ed edizioni speciali), 24 brani inizialmente disponibili, ed una quantità imbarazzante di opzioni di customizzazione. E sopra tutto la consapevolezza di rivolgersi ora ad un target group molto più ampio che in passato. Quantità e strutturazione delle modalità di gioco, se fosse necessario, dimostrano da subito tale consapevolezza. Quattro i modes disponibili: Arcade, Training, Workout e Lesson. L'on(o/e)re di fornire le basi ludiche al videogiocatore non avvezzo al genere spetta all'ultimo di questi, il Lesson mode, molto vasto, particolareggiato e composto di piccoli tutorial, mirati soprattutto a far stabilire un rapporto affettivo tra l'utente e il proprio tappetino di danza. Non solo semplici regole, insomma, ma vere e proprie tecniche di ballo. Il motivo è chiaro: far progredire il giocatore e permettergli di sfruttare appieno la rinnovata varietà del gioco. Come secondo teorico gradino all'approccio si pone invece la modalità Training. Forse inutile soffermarsi su di essa, prevedibile il fatto che offra la possibilità di esercitarsi su ogni brano, o anche su determinate battute, attivando\disattivando un certo numero di extra. Forse più adeguata, invece, la breve analisi degli extra in questione. Tra settaggi classici ed evoluzioni si offre in questo caso la possibilità di rimpicciolire le frecce, diminuendo così il livello di difficoltà, oppure di modificare i pattern, ruotando, specularizzando o casualizzando le direzioni da premere. Da citare inoltre un'opzione di rilievo per quanto riguarda il gioco ad alto coefficiente di maniacalità, ovvero l'attivazione delle modalità Hidden, Sudden o Stealth. Nel primo caso le frecce scompariranno poco oltre la metà dello schermo, ad un paio di battute dalla necessaria esecuzione; nel secondo caso, al contrario, compariranno in terrorizzante prossimità delle quattro frecce superiori; nell'ultimo saranno invece del tutto invisibili. Dimostrazione che il rhythm game da tappeto, e Konami lo sa, è diventato campo di gioco per professionisti. Fans. Appassionati. Esaltati. O in qualunque altro modo li si voglia chiamare. Magari non con l'ultimo appellativo. Magari. Per ballerini che memorizzino i pattern e si esibiscano su schermo e davanti allo schermo. Il videogioco reale fattore di socializzazione? Argomento complesso e da trattare forzatamente in altra sede. Chiudiamo quindi qui. Resta però del materiale ancora da chiarire. Nella fattispecie gli altri modes. La modalità Arcade, prima di tutto, anch'essa sottoposta in questi due anni ad un naturale processo di ampliamento. Oltre ai differenti livelli di difficoltà, la possibilità è in questo caso quella di accedere ad una specie di Free mode, dove selezionare da principio qual-

siasi brano disponibile senza doversi preoccupare di restrizioni da "razionamento dell'impegno", e un Non Stop mode, nel quale scegliere delle sequenze di brani da eseguire senza soluzione di continuità. Per quadricipiti vigorosi, diremmo. O sotto controllo medico. Così come l'ultima modalità delle serie, d'altra parte, denominata Workout e in grado di offrire una struttura di base invariata, ma piccole e ironiche variazioni per quello che riguarda le variabili di contorno. Le opportunità del Workout mode in breve: danzare brano dopo brano fino allo scadere del tempo, oppure fino allo smaltimento delle calorie impostate. Riscriviamo per chi non fosse uso a tali opzioni. Fino allo smaltimento delle calorie impostate. L'Europa consumistica e sovrappeso si ritroverà forse un giorno davanti al monitor, tappetino a terra e sudore sugli zigomi. E a terra. E sul tappetino. E sul monitor. Ributtante. Questo mentre **Dancing Stage** valuterà i nostri movimenti e calcolerà la quantità di calorie mandate al creatore. E' un mondo difficile, è cosa nota. Felicità a momenti e futuro incerto. Però c'è sempre qualcosa in grado di lasciare col sorriso idiota sulla faccia…

Quello che rimane di **Dancing Stage**, dopo tutto questo discorrere, sono fondamentalmente due cose: la valutazione del reparto audio/video e una riflessione breve sul tema "l'appetibilità del videogioco dibattuto". Al riguardo della prima basterà dire che i miglioramenti visivi dal primo **Dance Dance Revolution** appaiono diffusi e molto gradevoli. Ancora al riguardo della prima basterà dire che i miglioramenti sonori dal primo **Dance Dance Revolution** appaiono diffusi e molto gradevoli. In quest'ultimo caso sottolineiamo soprattutto un buon livello quantitativo/qualitativo dei brani, oltre che una discreta varietà per quanto concerne i generi. Per quanto riguarda la seconda, invece, è obbligatorio sottolineare ad oltranza le capacità avvolgenti del rhythm game in generale, il suo proverbiale "fattore socializzante", e il notevole miglioramento delle possibilità di customizzazione, cosa che rende non più tanto assurda l'idea di giocare/sfidarsi con solo semplici pad a disposizione. In definitiva…

In definitiva **Dancing Stage Euromix** è il tentativo di Konami di innestare il rhythm game anche nella dimensione Euro-consumer. L'impresa, in via di realizzazione in sala giochi, non si rivelerà, molto probabilmente, il massimo della semplicità. Il panorama dei giochi musicali, come detto in apertura, sembra infatti soffrire di leggeri limiti, come la capacità di offrire novità solo dal punto di vista quantitativo o di introduzione di nuove interfacce. Ma l'Europa è ancora terreno vergine, e affidarsi ad un'altra evoluzione, quella dell'utenza stessa, è forse la strada da seguire al momento. L'attesa sarà di alcuni/pochi anni/mesi, quindi si raggiungerà la certezza del collasso o della consacrazione. Forse. Nel frattempo rimane **Dancing Stage**. Un prodotto completo, ricco, equilibrato, ritoccato con attenzione per sollazzare una fascia di utenza più ampia e con limiti di competenza inferiori e superiori parecchio più distanti che in passato. I tempi cambiano. E forse il voto numerico, chiaro il consiglio di acquistare un tappetino di gioco, comincia ad essere adeguato. Otto, diremmo. Non solo un numero, ma anche un invito. Let's move…

voto 8 su 10

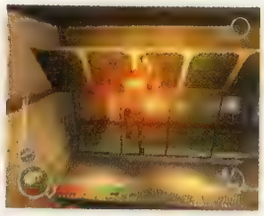
*La meccanica di gioco di **Dancing Stage** è rimasta la medesima del primo **Dance Dance Revolution**. Una sequenza di frecce scorre sullo schermo dal basso verso l'alto, mentre il giocatore deve premere l'esatta direzione (sul pad o sul tappetino) al momento della sovrapposizione di una di queste frecce con quelle della fila superiore.*

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **HAMMERHEAD** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

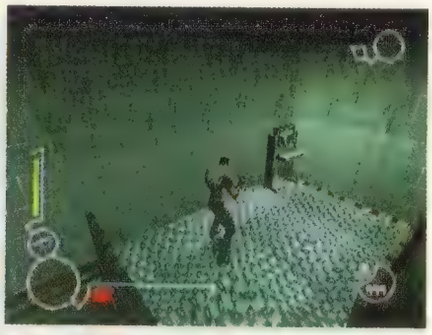
Blade

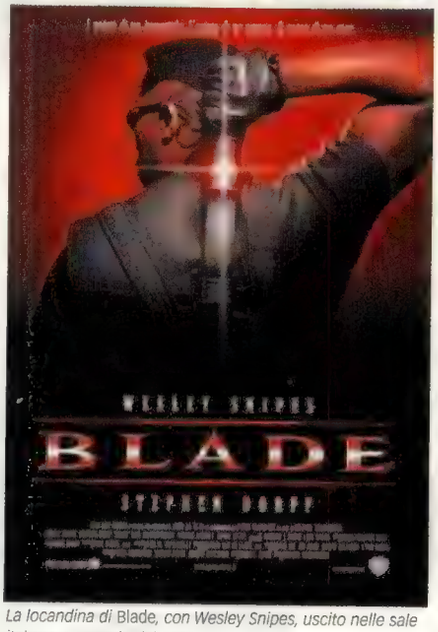
"It just seems that Marvel is spreading out all over the country and as we said years ago... eventually, we'll take over the world." (Stan Lee).

*L'atmosfera gotico-dark di **Blade**, a tratti interessante, lascia un po' perplessi quando le tenebre penalizzano eccessivamente l'esplorazione degli ambienti o la localizzazione degli avversari.*



Per azionare un dispositivo bisogna ricorrere allo stesso tasto usato per fare fuoco. Per non correre il rischio di consumare proiettili è però consigliabile riporre l'arma prima di provare. Il problema risulta, come comprensibile, assai fastidioso, frammentando ulteriormente l'azione di gioco.





La locandina di Blade, *con Wesley Snipes, uscito nelle sale italiane a gennaio del 2000.*

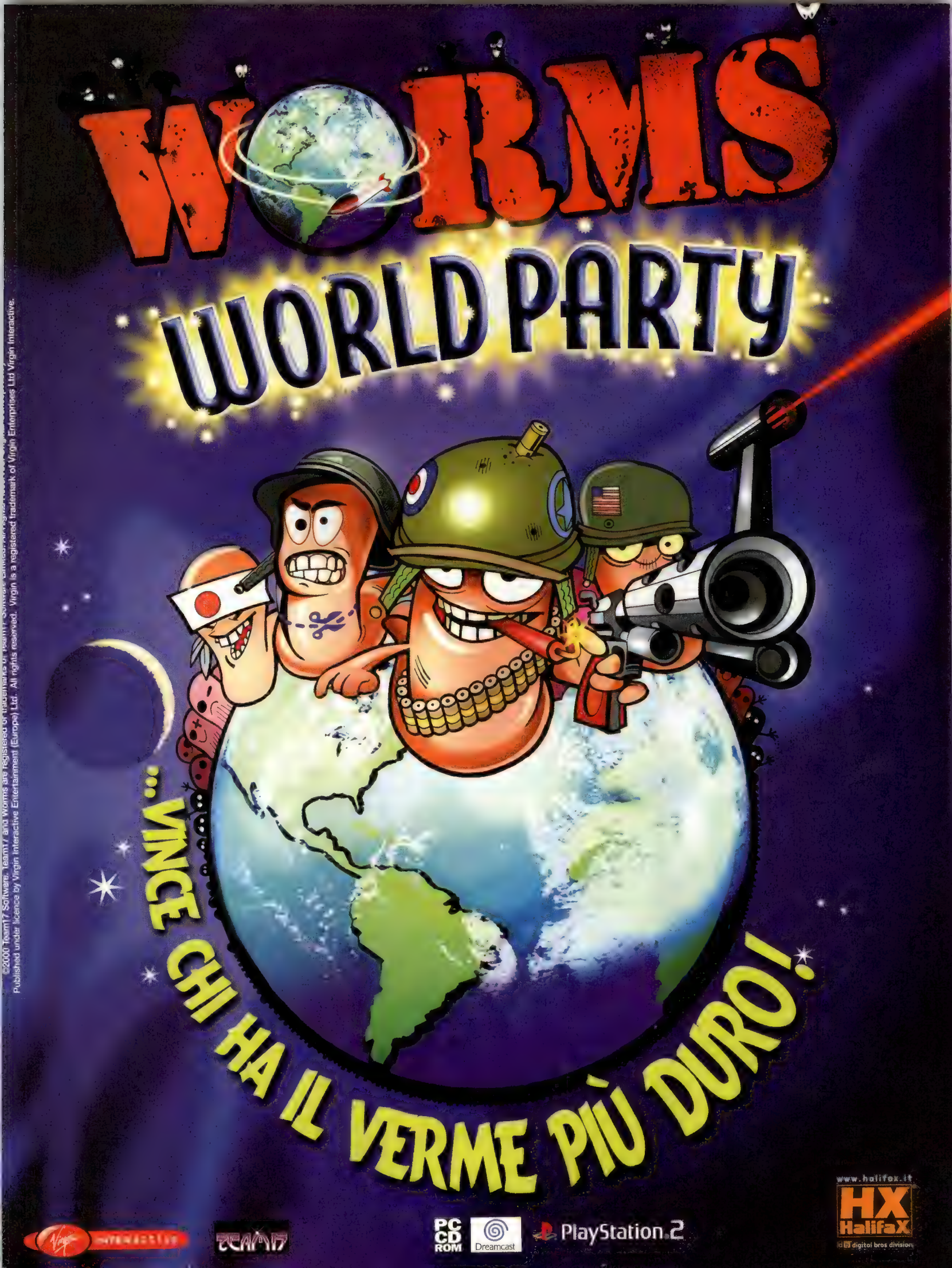
di ivanfulco

Ispirato ad una pellicola cinematografica uscita nelle sale americane nel 1998 (*Blade*, di Stephen Norrington), a sua volta basato su di un personaggio Marvel apparso per la prima volta nel lontano '73 (*Tomb of Dracula*, numero 10), **Blade** va ad inserirsi con mesta *nochalance* nella storica serie di videogiochi mediocri con protagonisti gli eroi di casa Marvel. Strutturato come un classico gioco d'azione 3D, sulle orme di titoli come **Duke Nukem** (solo per citare una tra le produzioni più simili), il titolo HammerHead, con protagonista il mezzosangue cacciatore di vampiri, non riesce a raggiungere nessuno degli obiettivi prefissati, dimostrandosi una semplice miscela di *cliché*, elementi di derivazione filmico/fumettistica e poche buone idee...

Descrivere **Blade** è descrivere decine di altri giochi di decine di altre case. Un eroe inquadrato di spalle, livelli estesi imbottiti di avversari, armi da tenere sempre cariche e meccanismi distribuiti in ordine sparso. Una formula che negli anni ha dato i suoi ottimi frutti ma che, nel caso di **Blade**, fallisce purtroppo ingloriosamente. I limiti della produzione Activision si manifestano palesemente già nei primi minuti di gioco. Uno degli elementi più importanti in questo genere di giochi, il controllo del personaggio principale, dimostra la sua inadeguatezza già a partire dalla discutibile implementazione dei comandi. L'assegnazione dello swap arma/mani nude ad un tasto e del cambio di arma ad un altro si rivela ad esempio di scomodo utilizzo e di non rapida assimilazione. La scelta di permettere gli spostamenti laterali solo per mezzo della pressione di un dorsale più una direzione (laddove la scelta storicamente migliore è sempre stata quella di effettuare lo strafe tramite due dorsali distinti) appare immediatamente altrettanto infelice. A questo si aggiunge, se non bastasse, un controllo del personaggio di tipo character-relative non perfettamente bilanciato (sia in caso di utilizzo dell'analogico che della croce digitale), e un sistema di puntamento automatico talvolta noiosamente inefficace, in grado di non agganciare il nemico proprio nelle situazioni più concitate e pericolose. Ma le carenze di **Blade** non si chiudono con l'analisi del sistema di controllo. Un movimento di camera non perfetto, e in alcune occasioni colpevole di involontari "agguati" da parte degli avversari, mina infatti la già precaria esperienza di gioco, trascinandola verso un clima di tensione scatenato solo in parte dalle ambientazioni o dall'atmosfera, e dovuto per il resto alla consapevolezza di poter facilmente perdere il controllo della situazione. Ulteriori note dolenti, d'altra parte, derivano anche dalla realizzazione tecnica. Se da un lato è possibile inserire tra i punti a favore le buone voci dei personaggi e i discreti effetti sonori, dall'altra si schierano infatti un numero di elementi purtroppo superiore, tra cui spiccano le ripetitive musiche di sottofondo e i generali cali del frame rate dei quali il motore poligonale mostra distintamente di soffrire...

Blade, insomma, è un gioco faticoso. Un titolo che richiede impegno. Il problema è che tale impegno risulta utile soprattutto per venire a capo delle carenze di programmazione, piuttosto che per risolvere, sconfiggere o proseguire. Il titolo Activision avrebbe potuto vantare un character design meraviglioso, una struttura dei livelli stupefacente, una varietà di gioco esplosiva o quant'altro... ma sarebbe comunque rimasto un titolo minato alle fondamenta. A nulla vale, sotto questa luce, la discreta atmosfera del gioco e la consapevolezza che, tra idee e meccanismi già usurati, **Blade** sia, in fondo, un gioco onesto e godibile. Quello che rimane, a conti fatti, sono solo delle fondamenta devastate. Con buona pace di ingegneri, architetti, programmatori, giocatori e fan dell'eroe Marvel...

voto 4 su 10

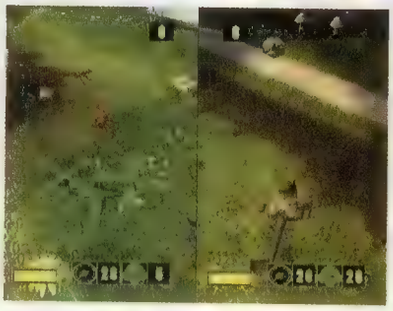


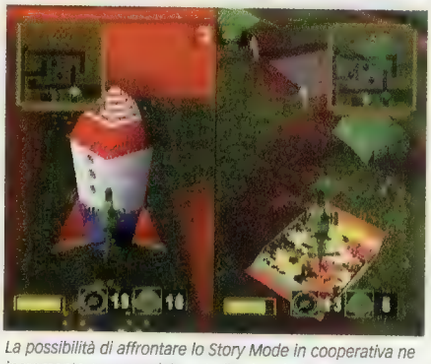
©2000 Team17 Software. Team17 and Worms are registered or trademarks of Team17 Software Limited. All rights reserved.
Published under licence by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd Virgin Interactive.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Army Man Air Attack 2

Per liberarsi una volta per tutte dell'esercito verde sapientemente guidato sul campo da Sarge e Vikki, il malvagio generale Plastro ha chiesto l'aiuto di un asso dei triplani giocattolo. E' tempo per il Capitano William Blade e la sua squadriglia Alpha Wolf di ritornare in azione...





La possibilità di affrontare lo Story Mode in cooperativa ne incrementa esponenzialmente il valore ludico.

di diego**cortese**

Nonostante i dati di vendita più che soddisfacenti, soprattutto nel mercato americano, la serie di **Army Man** si è sempre dimostrata qualitativamente piuttosto mediocre. Almeno fino a quando 3DO non ha deciso di ispirarsi alla meccanica di gioco della storica serie **Strike**, per sviluppare un nuovo sparatutto con protagonista la cavalleria aerea della Green Army. Per quanto non privo di difetti, **Army Man Air Attack** si è rivelato un titolo potenzialmente in grado di interessare non solo gli appassionati delle avventure dell'esercito di plastica di 3DO. Basandosi sulla medesima formula di gioco ed apportando i dovuti miglioramenti, gli sviluppatori statunitensi sono riusciti ad ottenere un titolo che, per quanto tecnicamente ancora piuttosto povero, risulta indubbiamente il più giocabile e divertente di tutta la serie. Indossando nuovamente le vesti di plastica del Capitano William Blade, il giocatore è incaricato in questo seguito di eseguire svariate missioni di supporto, scegliendo l'elicottero più adatto ai compiti da affrontare. Al pari della serie **Strike**, oltre a scegliere attentamente il proprio mezzo in base alle caratteristiche di armamento, resistenza e agilità, è essenziale per la buona riuscita della missione selezionare il copilota più adatto. I copiloti, come gli elicotteri, si rendono disponibili man mano che si progredisce nel gioco, consentendo di differenziare l'armamento secondario con cui viene equipaggiato il velivolo del giocatore. Il sistema d'arma primario è invece legato al modello di elicottero selezionato, che vede a propria disposizione anche mitragliatrici dal munizionamento illimitato e un verricello particolarmente versatile: questo può essere impiegato anche a scopo offensivo sollevando alcuni elementi del fondale e scagliandoli contro gli avversari. Controllare il proprio velivolo non comporta particolari problemi: sin dalla prima partita è possibile eseguire tutte le manovre necessarie a ridurre la propria esposizione ai colpi nemici eseguendo nel contempo attacchi precisi.

Incorporate in uno Story Mode arricchito con sequenze di intermezzo in computer grafica e dialoghi parlati, le ventidue missioni di cui si compone il gioco presentano obiettivi differenti che spaziano dal supporto al trasporto di materiali. Ciò che rende coinvolgente il gioco non è tanto la varietà dei compiti assegnati al giocatore quanto la loro originalità. Muovendosi all'interno di un campo di battaglia dove i soldati verdi e marroni si combattono a vicenda (con l'aiuto di insetti e unità di forze alleate), Blade deve adempiere agli ordini più bizzarri. Può capitare di dover gareggiare contro elicotteri avversari nel tentativo di spingere verso la propria base un bulldozer giocattolo oppure aiutare i propri scienziati nella costruzione di una nuova arma segreta recuperandone i pezzi. Ogni missione richiede un approccio differente che non sempre può apparire chiaro sin dall'inizio. Sono di conseguenza necessari più tentativi per concluderle, anche perché il recupero di tutti i pezzi di plastica richiesti per sbloccare gli elementi segreti contenuti nel gioco richiede un'attenta esplorazione del campo di battaglia. **Army Man Air Attack 2** presenta anche buone modalità multigiocatore offrendo una variante in cooperativa dello Story Mode oltre a cinque differenti modalità di sfida.

Dal punto di vista grafico, nonostante i problemi di pop-up ed il ridotto orizzonte visivo siano rimasti invariati, non si può che apprezzare il miglioramento apportato a modelli poligonali e texture, più complessi e definiti rispetto al prequel: risultato ottenuto senza sacrificare la fluidità che viene meno solo nelle azioni di gioco più concitate. Maggiore è anche la varietà delle ambientazioni che si dividono in sette riproduzioni in scala di aree domestiche appartenenti al modo reale e dieci campi di battaglia appartenenti al più proporzionato modo di plastica degli Army Man. La maggior parte delle strutture contenute nell'area di gioco è intaccabile dalle proprie armi che ne causano l'esplosione tra schegge e discreti effetti di luce. Migliore rispetto al primo **Air Attack** anche l'accompagnamento musicale che sostituisce i brani di musica rock con più consone marcette da film di guerra. Nella norma effetti sonori e dialoghi palati, questi ultimi tradotti interamente in italiano.

Concludendo, **Army Man Air Attack 2** è indubbiamente il titolo più piacevole di una serie che ha continuato a propinarci solo giochi mediocri. Per quanto non eccelli in nessuna delle sue componenti, il livello di giocabilità e varietà offerto è comunque sufficiente a renderlo interessante per i nostalgici di soldatini e degli sparatutto della serie **Strike**.

voto **6 su 10**

Army Man Operation Meltdown Land, Sea, Air

I marroni stanno arrivando! No, non stiamo parlando dei gustosi frutti del castagno, da un paio di mesi già disponibili sulle nostre tavole, ma dei perfidi e bellicosi soldatini di plastica sempre in lotta con l'esercito verde. Siete pronti a fermare la loro avanzata da terra, mare e cielo?

Che diavolo di fine ha fatto la porzione di cielo sopra la mia testa?

La serie di **Army Man** è uno dei più grandi misteri del mondo videoludico. Per quanto sia in buona parte costituita da titoli che non superano la soglia della mediocrità, i confortanti risultati di vendita ottenuti giustificano sempre la realizzazione di un nuovo spin-off o di un ennesimo sequel. Mentre con **Army Man Air Attack 2** gli sviluppatori di 3DO hanno saputo evidenziare le qualità di un titolo dalle già discrete caratteristiche iniziali, altrettanto non si può dire di **Army Man Operation Meltdown**. Il suo successore lo imita sia dal punto di vista tecnico che da quello strutturale, ad eccezione di alcuni miglioramenti il cui peso sul valore ludico del prodotto è trascurabile. La tanto acclamata differenziazione delle tipologie delle missioni che si devono affrontare, si è rivelata un semplice quanto inefficace tentativo di offrire maggiore varietà semplicemente aumentando il numero di livelli di gioco da affrontare a bordo di mezzi. Come per il primo **Operation Meltdown** però, il compito del giocatore si limita allo sparare con l'armamento con cui è equipaggiato il proprio veicolo mentre si viene guidati dalla CPU attraverso un percorso prefissato. Ancor più noiose e frustranti risultano le missioni che richiedono un approccio di basso profilo, incentrate sull'avanzamento tra le truppe nemiche con il numero degli scontri a fuoco ridotto al minimo: una strategia piuttosto difficile da eseguire quando si affrontano avversari in grado di vedere, ed in alcuni casi sparare, attraverso le pareti delle case. Se non fosse per i ripetitivi pattern con cui vengono gestiti i movimenti dei nemici (basati sulla posizione del giocatore), avere la meglio su di loro sarebbe particolarmente difficoltoso. Invariate invece le restanti parti delle missioni, che si riducono al solito correre, nascondersi e sparare, per nulla aiutati da un sistema di controllo oltremodo scomodo e impreciso. Il proprio soldato impiega troppo tempo per ruotare il busto e quindi rispondere efficacemente ai bersagli multipli o ai nemici che appaiono improvvisamente dai lati; il pulsante dedicato all'accelerazione del movimento rotatorio non offre nessun vantaggio in quanto lo spostamento non avviene in modo fluido, ma ad angoli prefissati. Se l'avversario si trova all'interno di questi angoli, è necessario prima accelerare lo spostamento del mirino e poi aggiustare lentamente il tiro, operazione che riduce fortemente i tempi di reazione. La mancanza del movimento laterale, inoltre, rende gli scontri a fuoco troppo statici dato che, per ridurre la propria esposizione ai colpi nemici, si può soltanto rotolare, accucciarsi e strisciare. L'imprecisione dei controlli, unita alla scarsa fluidità del movimento, rende difficile sparare con precisione senza passare costantemente alla modalità di puntamento. Quest'ultima, per altro, non risulta sempre di aiuto in quanto la bassa definizione e i frequenti problemi di deformazione delle texture dei fondali tendono a generare un miscuglio indefinito che impedisce talvolta di distinguere la posizione dei nemici. La scarsa qualità delle texture non è l'unico difetto del motore grafico a risultare d'ostacolo alla giocabilità: la rilevazione errata della collisione porta il giocatore ad incastrarsi tra le strutture del fondale ed i proiettili a passare attraverso esse., problema a cui si aggiungono animazioni di basso livello, apparizioni improvvise degli elementi del fondale e povertà strutturale delle ambientazioni di gioco. Di tutt'altro livello il sonoro che replica fedelmente il crepitio delle mitragliatrici, il fischio dei proiettili ed il sordo scoppio delle bombe a mano; effetti che renderebbero il capo di battaglia estremamente suggestivo se non fosse per la scarsa qualità grafica del gioco. In quanto a modalità di gioco disponibili, l'offerta non si discosta dal precedente **Operation Meltdown**: oltre allo Story Mode, è presente una missione di addestramento al poligono ed un noiosissimo cattura la bandiera a due giocatori.

Com'era facile prevedere, **Army Man Operation Meltdown Land, Sea, Air** si è rivelato l'ennesimo titolo mediocre di una serie che non si è mai distinta per la qualità dei suoi giochi. A patto di non aver una maniacale attrazione per essa, è meglio lasciare questo gioco al pubblico infantile che costituisce d'altro canto il target a cui è palesemente indirizzato.

voto **4 su 10**

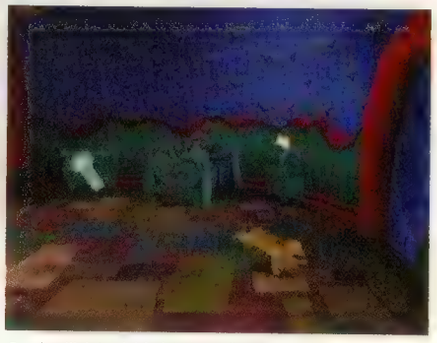
A differenza della serie di Sarge Heroes, l'area in cui si può muovere il proprio soldato è estremamente limitata.

di diego**cortese**

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS** GENERE **PLATFORM 3D** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

The Grinch

"Every who down in Who-ville liked Christmas a lot... But the Grinch who lived just north of Who-ville did NOT! The Grinch hated Christmas! The whole Christmas season! Now, please don't ask why. No one quite knows the reason."
(*How The Grinch Stole Christmas* -1957- Theodor Seuss Geisel)



Grazie all'aiuto del fedele Max, il Grinch può raggiungere luoghi a lui inaccessibili.

Visualizzati da lontano gli edifici appaiono totalmente privi di dettagli.

di diegocortese

L'uscita nel periodo natalizio e l'origine cinematografica sono elementi che hanno portato a risultati spesso deleteri nello sviluppo di un videogioco. La fretta di concludere il codice in tempo per le festività natalizie ed i costi delle licenza hanno frequentemente generato prodotti incompleti, privi di originalità e tecnicamente deludenti. Anche **The Grinch** non sfugge a questa regola, confermando un livello qualitativo nella media dei tie-in prodotti fino ad ora. Frutto di un accordo tra Konami of America e Universal Interactive Studios, **The Grinch** è la trasposizione videoludica del film diretto da Ron Howard, *How The Grinch Stole Christmas*. Come la sua controparte cinematografica, il gioco ha poco a che vedere con il racconto per bambini scritto nel '57 da Theodor Seuss Geisel e trasposto da Chuck Jones nel '66 in quello che negli Stati Uniti è considerato a tutt'oggi il classico cartoon di Natale. La necessità di ridurre i tempi di sviluppo e contenere i costi l'hanno trasformato la favola di cui sopra in un classico platform poligonale d'ispirazione "mariesca": aspettatevi quindi le classiche azioni di gioco impiegate dai cloni dell'idraulico nintendiano unite ad alcune "grinciate" in esclusiva, come l'intossicazione di insetti e piante mediante il proprio alito e la possibilità di controllare il fedele cane Max per raggiungere i luoghi più angusti.

Rispetto ai comuni platform poligonali, gli scontri con i nemici sono piuttosto ridotti e non vi sono i classici boss di fine livello. Per quanto il Grinch possieda una forza straordinaria e diversi gadget letali, il nostro eroe preferisce evitare il contatto con gli abitanti di Who-ville. In molti casi bisogna quindi mantenere un basso profilo muovendosi silenziosamente oppure dotandosi di travestimenti.

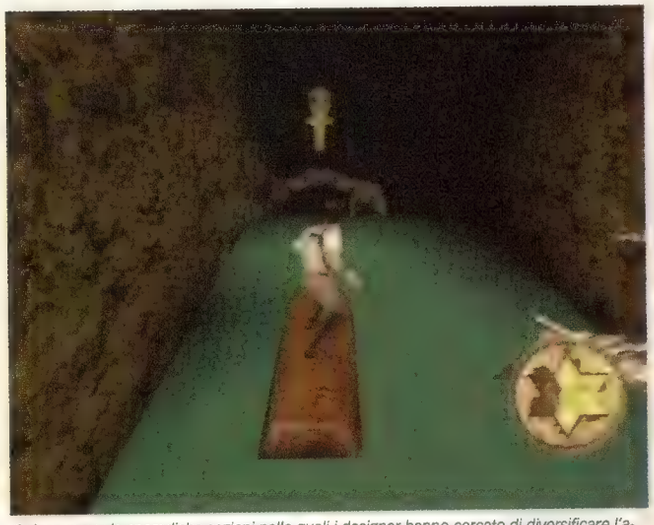
La semplice trama che fa da sfondo al gioco appare decisamente rimaneggiata rispetto alla storia originale. Dall'alto del suo rifugio situato nel Monte Crumpet, il perfido Grinch studia ogni anno una strategia differente per rovinare le festività natalizie agli abitanti di Who-ville. Questa volta però, a causa di una distrazione, i progetti dei suoi gadget si sono sparsi per l'intera città e le aree circostanti ad essa. Non scoraggiato dall'incidente, il Grinch decide comunque di procedere col proprio piano alternando le azioni di disturbo con la ricerca dei suoi preziosi progetti. Le malefatte che il Grinch deve compiere in ciascuna delle sei aree in cui è divisa la città di Who-ville (raggiungibili tramite un sistema di tubi che partono dalle sua grotta), sono elencate in un apposito "Libro delle Missioni". Parte di queste si susseguono in modo ripetitivo in ogni ambientazione del gioco, in special modo la distruzione dei regali, mentre altre richiedono un minimo di astuzia per poter essere portate a compimento, essendo infatti subordinate al recupero di oggetti o dei progetti dei gadget seguito dalla loro costruzione. I primi sono normalmente recuperabili nella medesima area dove sono situati gli enigmi che li riguardano, mentre i secondi sono sparsi in più zone. Di conseguenza, la progressione all'interno del gioco non avviene in modo lineare, bensì richiede di tornare più volte nelle aree già visitate. Sfortunatamente esplorare Who-ville e dintorni è un'esperienza tutt'altro che piacevole: per quanto lo stile fumettoso con cui sono state disegnate le ambientazioni dimostri l'intenzione degli sviluppatori di riproporre il look delle illustrazioni che accompagnano i libri del Dr. Seuss, la ridotta varietà degli sfondi e le ristrette dimensioni delle aree di gioco lasciano il giocatore piuttosto deluso. A questi difetti bisogna aggiungere un motore grafico decisamente poco performante. Numerose sono, inoltre, le disfunzioni grafiche che affliggono **The Grinch**, dalle texture che si materializzano solo a pochi metri dal personaggio alla perdita di fluidità. Anche la componente sonora è tutt'altro che soddisfacente: l'accompagnamento musicale è costituito principalmente da riarrangiamenti del tema principale del film ed il campionamento parlato presenta qualità recitative discutibili. Nel complesso **The Grinch** non supera il livello di mediocrità normalmente raggiunto dalla maggior parte dei titoli di ispirazione cinematografica. Un platform poligonale il cui target non va oltre quello dei ciechi appassionati del film a cui si ispira.

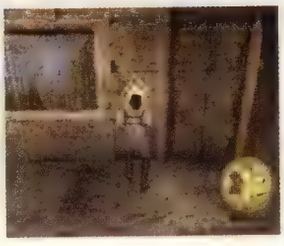
voto **6 su 10**

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **REBELLION** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

La Mummia

"La vita di una persona consiste quasi sempre in un insieme di avvenimenti di cui l'ultimo potrebbe anche cambiare il senso di tutto l'insieme" (Italo Calvino)





Il gioco prevede sporadiche sezioni nelle quali i designer hanno cercato di diversificare l'azione. Il risultato, vista la scarsa qualità dei controlli e la difficoltà generalmente mal bilanciata, è solo quello di annoiare e innervosire il giocatore.

di ivan**fulco**

Nella vita c'è bisogno di equilibrio. Anche nei videogiochi, d'altra parte, c'è un costante bisogno di equilibrio. Questo non toglie che in alcune occasioni, nella vita come nei videogiochi, sia possibile sorvolare su piccoli particolari. Ma il bilancio ultimo, che è altro rispetto alle singole parti, va fatto necessariamente riferendosi ad uno sguardo d'insieme. La vita, in uno sguardo d'insieme, non saprei. **La Mummia**, invece, non è un'insufficienza convinta. Non ha degli spunti di rilievo, questo è certo. Tende ad incanalarsi su dei binari di prevedibilità e non offre molto spazio alla diversificazione. E in questo può assomigliare un po' alla vita. Però può vantare una onestà di fondo di certo apprezzabile. Come non è il caso della vita. Ne **La Mummia**, d'altra parte, l'impostazione di base è la stessa della vita. Si controlla un personaggio a noi sconosciuto, con una visuale in terza persona, e si prosegue lungo le ambientazioni, risolvendo piccoli problemi e cercando di sopraffare gli avversari che si trovano sulla nostra strada. Oddio, non esattamente come nella vita. Nella vita la visuale è in prima persona. Però, per il resto, non siamo troppo lontani. Ne **La Mummia** la soddisfazione è svelare qualche piccolo segreto e trovare nuovi tesori. Anche se non si può dire che ce ne siano molti nascosti in giro. Inoltre, avere nuove armi a disposizione e poter prevalere impunemente sugli altri, è sempre un piacere. Come nella vita, appunto. La vita, però, non prevede una telecamera. Questo non significa che **La Mummia** abbia particolari problemi in tal senso. Assolutamente. E' possibile dire, anzi, che faccia discretamente il suo lavoro. Ma non lo stesso si può dire per tutti gli altri elementi. La vita, ad esempio, non ha problemi di controllo. Almeno non sempre. **La Mummia** invece sì. Un piccolo limite che non pregiudica più di tanto le normali fasi di deambulazione e i combattimenti, ma che, in genere, appesantisce l'esperienza di gioco. Decisamente. E poi si pone d'impaccio in occasione di movimenti o salti di precisione. Cose che capitano, si dirà. Come possono capitare delle animazioni di basso livello, d'altra parte, che abbiano nella normale camminata o nella corsa i loro punti più alti di ridicolo. Cose che succedono anche nella vita, d'accordo. Ma solo a pochi. Pantaloni stretti, li chiamano.

Al riguardo della realizzazione tecnica, invece, si può dire che il bilancio tenda maggiormente al positivo. La vita, in genere, ha una bella grafica. **La Mummia** non può competere, naturale, eppure, nonostante ambienti e modelli poligonali non troppo complessi e una non eccezionale varietà, le texture in stile egizio che ricoprono buona parte dei livelli meritano di essere sottolineate. E anche alcuni piccoli effetti accessori. Per il resto si possono dire alcune cose. Una è che il tutto non pare muoversi troppo fluidamente. Tutt'altro. Da questo punto di vista meglio la vita, che va a parecchi frame per secondo. Anche se non so bene quanti. La seconda è che **La Mummia** può agevolmente competere al riguardo del reparto sonoro. Ottimi effetti e splendide musiche di accompagnamento riescono infatti a creare un'atmosfera di tensione di tutto riguardo. Davvero avvolgente. Mentre nella vita, credo sia possibile dire, l'audio è un po' troppo discontinuo. Per il resto poco da aggiungere. Più che altro si può dire che, come nella vita, anche ne **La Mummia** arriva un momento che la noia prende il sopravvento. E ci si accorge che si prosegue sempre ripetendo le stesse cose. Il problema scivola via facilmente le prime volte, lasciando e riprendendo, ma alla lunga c'è poca propensione a ricaricare il gioco. E anche ripetere i livelli per raccogliere tutti i tesori non coinvolge quanto dovrebbe. Tutt'altro. Per quanto riguarda la vita, invece, il discorso sul lasciare ed il riprendere sarebbe troppo complesso. Lasciamo perdere, entrerebbero in gioco troppe religioni.

Quindi concludiamo. Quello che resta de **La Mummia**, dopo la necessaria messa in stato d'accusa, è un gioco onesto. L'avevamo detto in apertura. Un po' scarno al riguardo di alcuni elementi, d'accordo. Inoltre discretamente lineare e prevedibile al riguardo della struttura di gioco. E quindi talvolta poco raffinato, ridondante o troppo banale. Però onesto. Non è un'insufficienza convinta, questo è certo. **La Mummia** si lascia giocare e può dare qualche ora di divertimento. Però alla lunga si perde sicuramente l'entusiasmo. Sempre che ci fosse inizialmente. Come nella vita, si chiederà? Mah…non ne ho idea. Fate voi…

voto 5 su 10

Il sistema di combattimento prevede che il giocatore attacchi automaticamente l'avversario più vicino. Il meccanismo, aiutato dalla superficialità degli scontri, si rivela in definitiva efficace.

Nel gioco è inserito un trailer di The Mummy Returns, *in uscita nelle sale statunitensi nell'estate del 2001.*

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **NEWKIDCO.** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Tom & Jerry In: Casa Dolce Casa

"Se non mi dici tutto... io ti uccido. Se mi dici una mezza verità o io penso che lo sia... io ti uccido. Se dimentichi qualche cosa... io ti uccido. Allora hai capito? Perché se non hai capito... io ti uccido!" (da *Lock, Stock and two smoking barrels*, di Guy Ritchie – 1998).

La casa nasconde numerose insidie. Mentre le fiammate del forno o i venti polari del frigo sottraggono energia, transitare davanti alla radio o alla tv accesa può significare rimanere temporaneamente imbambolati, in completa balia dell'avversario.

di ivanfulco

Nel mondo esistono cose che vanno oltre. E **Tom & Jerry** ne è un esempio. Nonostante il valore finale del prodotto, non esattamente il videogioco in grado di segnare l'infanzia di un giocatore, questa recensione si apre infatti con delle lodi sperticate nei confronti di Ubisoft.

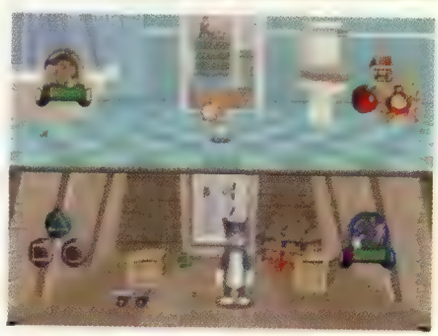
Il merito della casa francese è limpido: aver finalmente permesso agli utenti PlayStation di indossare i peli virtuali del gatto Warner e dedicarsi al liberatorio massacro del suo antagonista rattiforme. Un'esperienza catartica che, a conti fatti, nessun videogiocatore sopra i 18 dovrebbe negarsi...

Quella che dilania è un'altra osservazione: il pregio di consentire la carneficina appena esposta è forse l'unica carta che **Tom & Jerry** è in grado di giocare al tavolo. Nel poker a quattro, con videogiocatore adulto, videogiocatore poppante, gioco Ubisoft, e morto, il giro appare di immediata e sfolgorante chiarezza. Eliminato il morto, già conscio di avere poche possibilità e utile solo ai fini dell'esempio, a passare per primo la mano è il giocatore adulto, completamente fuori luogo e assolutamente sconcertato dal poco interesse suscitato dal piatto. Lo scontro a due tra il Baby Herman del videogioco e **Tom & Jerry** si chiude quindi a breve termine, con un bluff non riuscito da parte di quest'ultimo che offre solo un nome di richiamo (ammesso che lo sia ancora), una struttura di gioco da demi-sorriso iniziale, e qualche schermata in alta (per dire) risoluzione. That's all folks, direbbero alla Warner Bros. E lo diremmo anche noi, in fondo. Ha un bel suono, d'altra parte. Resta il fatto che, fallito miseramente anche l'esempio del poker, che ci rendiamo conto di come non abbia portato a nessuna conclusione degna di un giornalismo serio, quello che rimane è un titolo mediocre, per certi aspetti ben più che mediocre, adatto forse a qualche videogiocatore con età a cifra singola, per certi aspetti neanche a lui, fondamentalmente noioso e autisticamente ripetitivo, per certi aspetti, diremmo, brutto. Spesso non è il caso di essere sofisticati. Appunto. Rimane però da chiarire di cosa infine si tratti. Il capoverso che segue, quindi, si dimostra utile a tale scopo. Colonna sonora del capoverso: musica in stile Warner Bros con 1/3 degli strumenti completamente fuori tempo...

Tom & Jerry è classificabile, per quanto ci è dato di inventare, nella categoria dei massacr'em up. Il gioco permette di controllare, nel caso del single player, l'odioso topo marroneggiante, mentre la schermata divisa orizzontalmente (lo split screen è sempre presente, anche in singolo) consente di osservare i movimenti del grigiogatto avversario. Aggirandosi nella celeberrima casa del cartoon sarà nostro compito raccogliere oggetti di varia natura e sfruttarli all'unico fine di demolire l'avversario. A nostra disposizione tre varietà di items: da lancio, da pestaggio e da posizionamento. Per esemplificare: una torta, un ombrello e una saponetta. Quindi una burocratica procedura di eliminazione: vagare per la casa, raccogliere un oggetto, frantumare l'avversario. Ripetere quanto basta. Niente di più semplice. Il fatto che ogni livello si ripeta uguale al precedente, con la sola aggiunta di qualche oggetto e della possibilità di accedere a nuove stanze della casa, si rivela da subito materiale adeguato alla sostituzione di classiche pecore e staccionate. Le uniche eccezioni provengono in questo caso da alcuni dei livelli, nei quali confrontarsi in una caccia al tesoro con l'obiettivo di raccogliere alcuni oggetti e portarli a destinazione prima dell'avversario. Per il resto poco altro. Ovviamente si potrà obiettare che...

Ovviamente non ci sarà molto da obiettare. Così si spiegano i tre puntini. Eventualmente si potrà sottolineare il fatto che **Tom & Jerry** è un titolo per nuovi arrivati del videogioco. E anche che la modalità a due giocatori è in grado di offrire qualche scontro quantomeno degno di nota. Si potrebbe addirittura sorvolare al riguardo della soffocante ripetitività di gioco. Forse anche. Ma il prodotto Ubisoft pecca in troppi altri comparti. Grafica trascurabile, sonoro stanco (nonostante le possibilità offerte, i motivi e gli effetti sonori Warner-style sono decisamente sottosfruttati), longevità limitata (15 livelli, tutti assolutamente simili). Poca ispirazione. I videogiochi fanno male. Si dice. Però qualcuno potrebbe volervisi avvicinare. E probabilmente non è questo il modo migliore di dargli il benvenuto. Rispetto per il lavoro di NewKidCo. Ovvio. Ma rispetto anche per il videogiocatore. Altrettanto ovvio. O meglio: altrettanto ovvio?

voto 4 su 10



E' possibile portare con sé nell'inventario solo tre oggetti alla volta, da estrarre premendo il tasto al quale sono abbinati.

SOFTWARE NEWS TRADING

VIA DELEDDA 18 - MONCALIERI TEL.011/689.27.40 FAX.011/681.11.31

AIL: sntrading@inwind.it

GAME BOY COLOR Pokémon · NINTENDO 64 · Dreamcast · PlayStation · PlayStation 2

NOMI E MARCHI E LOGO
APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

lon ti accontentare
el "solito" negozio,
a SoftwareNews
, TROVI
el videogioco,
roverai il più
asto assortimento
i videogiochi per
gni tipo di console!

RISERVATO AI
RIVENDITORI:
Richiedete il ns.
LISTINO
RIVENDITORI
a Voi riservato
011/689.27.40

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDAS** SVILUPPATORE **BUBBLE BAY** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Castrol Honda VTR

Cosa può spingere una software house poco conosciuta ad avventurarsi in un genere che non ha mai riscosso enorme successo? Follia? Incoscienza? Sicurezza nei propri mezzi? Be', escluderemmo di sicuro l'ultima ipotesi...

di marcoravetto

Quando un team non proprio famoso realizza un titolo dedicato a un genere poco sfruttato e che raramente ha ottenuto grande successo di pubblico e di critica, il pericolo di un flop diventa più concreto che mai. Questa semplice premessa si adatta alla perfezione a **Castrol Honda VTR**, simulazione motociclistica di Midas che, pur con qualche particolare degno di menzione, non riesce a innalzarsi dalla media delle altre produzioni del genere, a causa di diversi problemi che affliggono ogni singolo aspetto di gioco. I difetti più evidenti e gravi riguardano la realizzazione tecnica, in particolar modo la grafica: i modelli poligonali sono scadenti, la definizione dei fondali assolutamente mediocre e, come ciliegina sulla torta, il frame rate mostra continue indecisioni, al punto che si potrebbe paradossalmente affermare che tra uno scatto e l'altro sia ravvisabile qualche raro momento di fluidità. Le pecche sopracitate fanno passare in secondo piano un paio di caratteristiche interessanti di **Castrol Honda VTR**, ovvero il buon sistema di controllo e il comportamento delle moto che, senza raggiungere i livelli dei paradigmi del genere, è abbastanza aderente alla realtà. La valutazione globale, in considerazione di questi elementi, non può che essere negativa e il nostro consiglio è, ovviamente, piuttosto scontato... Passiamo oltre.

Sia utilizzando la visuale interna che quella esterna sono presenti continui ed evidenti rallentamenti.

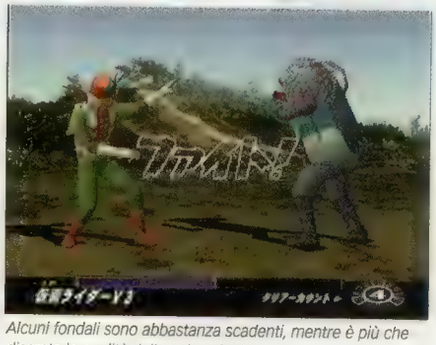
voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Masked Rider

Il pilota mascherato, protagonista di una folle serie televisiva giapponese, è protagonista del nuovo titolo di Bandai. La volete sapere una cosa strana? Il tie-in non è affatto male...

di marcoravetto



Alcuni fondali sono abbastanza scadenti, mentre è più che discreta la qualità delle animazioni.

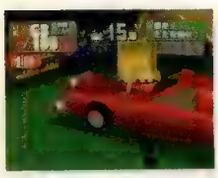
Prima che la computer grafica prendesse il sopravvento nelle produzioni cinematografiche e che qualsiasi creatura o mostro fossero realizzati digitalmente, i produttori di film dovevano "arrangiarsi" con i pochi mezzi a disposizione e creare dal nulla modellini e riproduzioni in vari materiali per poi animarle nelle maniere più svariate e fantasiose. I cineasti giapponesi, con la grande fantasia che li ha sempre contraddistinti, hanno trovato soluzioni alternative alquanto stravaganti; basta vedere qualsiasi film d'azione girato in Giappone negli anni '70 per osservare degli strani esseri in costume (spesso con tanto di cerniera in bella mostra) che si esibiscono in combattimenti e scontri al limite del demenziale. L'atmosfera retro' di queste pellicole è stata catturata alla perfezione da Bandai in **Masked Rider**, picchiaduro in cui, prendendo il controllo del pilota mascherato protagonista dell'omonima serie televisiva, il giocatore deve affrontare mostri e creature dalle fattezze sempre più stravaganti. Malgrado l'atmosfera trash che permea l'azione la più assoluta mancanwa di originalità, **Masked Rider** è una produzione abbastanza interessante grazie a una realizzazione tecnica tutto sommato apprezzabile sia nella grafica che nel sonoro (con folli musiche in puro stile jappo) e a un'impostazione strutturale che predilige l'immediatezza e la semplicità del sistema di controllo. Certo, chi sta cercando un picchiaduro complesso e ricco di mosse può tranquillamente girare pagina, ma se apprezzate le produzioni in puro stile nipponico, allora **Masked Rider** potrebbe rivelarsi un titolo adatto alle vostre esigenze.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Power Shoveling

Dopo un periodo di relativa calma, in questi ultimi mesi abbiamo assistito all'uscita di diversi titoli originali e stravaganti; dopo **Bishi Bashi** e **Suzuki Bakuhatsu** è ora la volta di **Power Shoveling**...



I mini giochi sono assolutamente folli e mettono a dura prova la sanità mentale del giocatore.

Power Shoveling è un titolo strano, molto strano, ma anche una delle produzioni più interessanti e originali uscite in questi ultimi mesi su PSone; i programmatori di Taito hanno deciso di offrire ai videogiocatori di tutto il mondo una possibilità più unica che rara, ovvero controllare delle enormi ruspe e gru per portare a termine una serie di compiti che variano dal semplice riempimento del rimorchio di un camion alla pulizia di una strada in cui delle rocce impediscono il passaggio di un'ambulanza. In aggiunta, seguendo un trend ormai consolidato in molte produzioni nipponiche, alla modalità di gioco principale sono state aggiunte opzioni alternative che consentono di prendere pare a dei demenziali mini giochi (in stile **Bishi Bashi**, tanto per intenderci), dove, ad esempio, bisogna raccogliere delle tartarughe da una piscina oppure devastare nel minor tempo possibile una costosa limousine. La struttura di gioco è abbastanza semplice ed è accompagnata da un sistema di controllo insolito e particolare; anche se non è facile riuscire a padroneggiare al meglio la ruspa, i comandi sono abbastanza intuitivi e permettono di eseguire praticamente qualsiasi tipo di movimento. La più che discreta realizzazione tecnica, sia grafica che sonora, completa un titolo decisamente interessante che, purtroppo, vista la strana natura dell'argomento trattato, difficilmente avremo modo di vedere importato ufficialmente in Europa.

voto **8 su 10**

di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDAS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

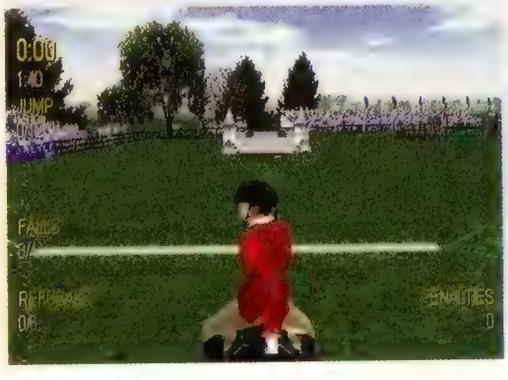
Equestriad 2001

A volte le buone idee vengono sprecate malamente dai programmatori. Altre volte invece mancano anche le buone idee...

Lo possiamo garantire: **Equestriad 2001** non è un pesce d'aprile (anticipato di tre mesi) di **Super Console**., anche se un'occhiata al titolo potrebbe far pensare ad uno scherzo; le simulazioni ippiche infatti non rappresentano una novità assoluta su PlayStation, ed esistono diversi titoli di provenienza nipponica abbastanza curati (per quanto decisamente poco divertenti), ma la scelta dei programmatori di Midas Interactive di optare per l'inserimento di discipline quali il dressage e il salto ad ostacoli, è quanto mai... er, diciamo stravagante. In realtà, dietro a quest'interessante novità si cela un titolo alquanto banale, mediocre nella realizzazione tecnica e troppo semplice nell'impostazione strutturale e nella meccanica di gioco; controllare il cavallo è quanto di più facile si possa immaginare e dopo un paio di prove e qualche minuto di allenamento riuscire a saltare gli ostacoli diventa ordinaria amministrazione. L'atmosfera molto calma, gli effetti sonori limitati al minimo indispensabile per tenere i padiglioni auricolari occupati e i commenti quasi sussurrati dai telecronisti generano un "effetto abbiocco" molto efficace, tanto che dopo il primo quarto d'ora di gioco non è raro abbandonarsi alle braccia di Morfeo con il controller in mano e la bolla al naso.

Scherzi a parte, **Equestriad 2001** appartiene all'ampia categoria di titoli destinato a un pubblico di nicchia e, come tale, consigliato esclusivamente agli amanti dei cavalli e a questo genere di competizioni. Se esistono.

voto **5 su 10**



007 si appresta a saltare la staccionata. Riuscirà James Bond in questa difficile missione? Oops... gioco sbagliato...

di marcoravetto

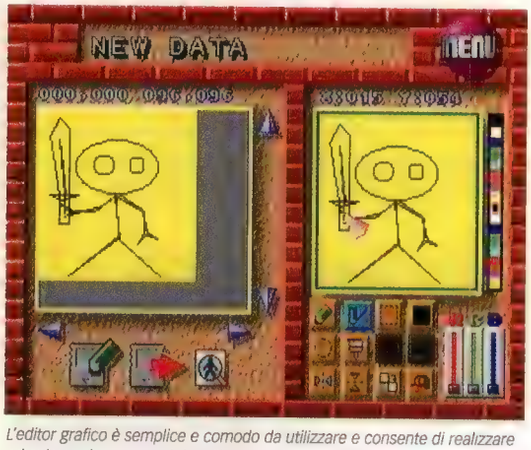
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **AGETEC** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

RPG Maker

Per una volta non vi potrete lamentare dicendo che i programmatori non hanno svolto un buon lavoro, perché i programmatori... sarete voi!

di marcoravetto

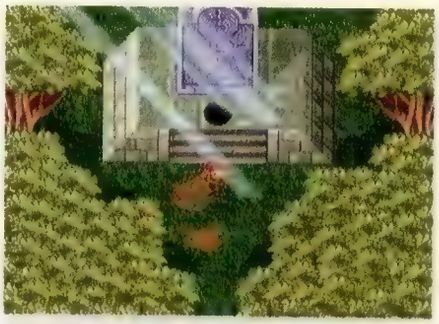
Avete una grande fantasia? Avete la pazienza di lavorare per ore e ore su un gioco creato da voi? Amate le avventure? Se la risposta a queste tre domande è affermativa, allora potete tranquillamente continuare a leggere... **RPG Maker** è infatti un semplice e comodissimo programma che consente di creare un'avventura dal nulla (ovviamente con alcune limitazioni di natura principalmente tecnica), partendo dalla trama fino alle ambientazioni, decidendo la posizione degli oggetti, la missione da portare a termine, i componenti del party, i nemici da affrontare e qualunque altro particolare possibile e immaginabile.

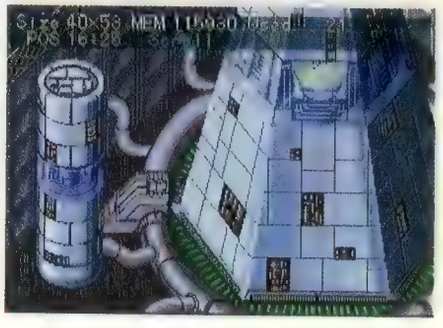


L'editor grafico è semplice e comodo da utilizzare e consente di realizzare ed animare i personaggi da utilizzare nel corso del gioco.

L'editor grafico consente inoltre di realizzare personaggi e animazioni (ammesso che abbiate una mano migliore della nostra... non che ci voglia molto...), anche se, per ovvi motivi, la qualità media della grafica non è particolarmente elevata e può essere paragonata a quella di vecchie produzioni per MegaDrive o SNES. Non è comunque la realizzazione tecnica l'elemento più importante di **RPG Maker**, bensì la possibilità di prendere parte a tutte le fasi della produzione di un'avventura, di elaborare ogni singolo aspetto e di vedere infine i risultati su schermo, magari scambiando le proprie creazioni con altri amici.

I programmatori di Agetec sono riusciti a realizzare un prodotto "user friendly" che consente, con un po' di studio e di attenzione, di ottenere buoni risultati; certo, **RPG Maker** è un titolo di nicchia, ma rappresenta la biblica manna dal cielo per tutti coloro che voglio avvicinarsi alle fasi di design e produzione di un gioco con un titolo non troppo complesso.





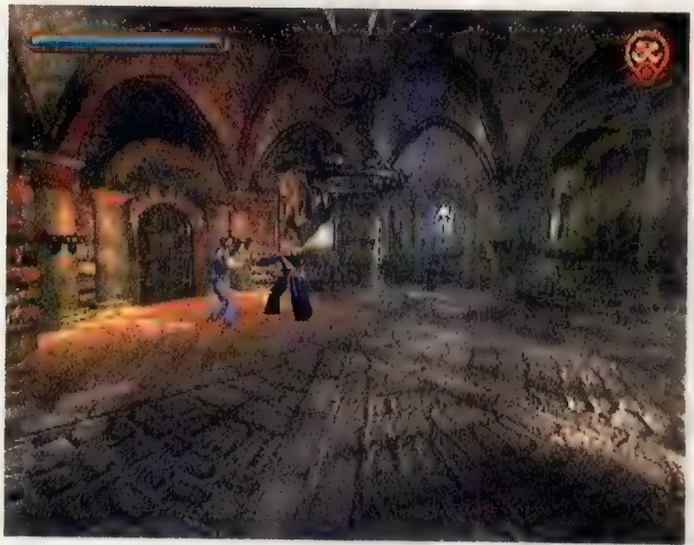
voto **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

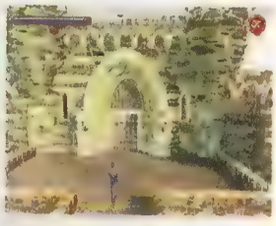
Tunguska: Legend of Faith

Pensate ad un gioco veramente scarso... ora pensate a qualcosa di ancora peggio... Ecco, siete quasi riusciti ad immaginare **Tungaska: Legend of Faith**.

di marcoravetto



Durante i combattimenti l'inquadratura si allarga offrendo un'ampia visuale dell'area di gioco; peccato che in questo modo non si riesca a vedere chiaramente cosa stiano combinando i due lottatori.



Capita spesso, nel provare un titolo per la prima volta, di saltare l'introduzione e qualsiasi FMV esplicativo e di passare direttamente al gioco, senza perdere tempo con inutili preamboli e con la descrizione di trame che, quasi sempre, sono solo mediocri pretesti per motivare le azioni dei protagonisti. Nella maggior parte dei casi, dopo una prima sessione di gioco, si resetta la console per seguire l'introduzione, valutarne la fattura e per capire a quale assurda sventura stiano andando incontro i personaggi presenti nel gioco... Beh, con **Tungaska: Legend of Faith** l'intro del gioco rimarrà sempre un mistero, e non perché il nuovo titolo di Take 2 sia un capolavoro da cui era impossibile staccarsi, ma perché abbiamo semplicemente avuto paura... Già, paura di vedere quale motivazione valida abbiano avuto i programmatori per giustificare una delle peggiori produzioni PlayStation, un titolo d'azione in cui l'azione manca completamente, dove la grafica dei fondali è talmente confusa da non permettere di comprendere cosa stia accadendo sullo schermo, in cui il sistema di gestione delle inquadrature riesca a rendere scomode anche le situazioni più comuni, con le animazioni che sfigurerebbero di fronte a quelle dei cartoni animati polacchi degli anni '70 e dove il sonoro si ripete con ossessiva monotonia. Un titolo insomma, da evitare ad ogni costo e che con ogni probabilità avrebbe sfigurato anche su console decisamente meno potenti di PlayStation.

voto **1 su 10**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **NEWKIDCO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Hello Kitty

Esistono avventure e simulatori di volo semplici, ma avete mai visto un puzzle game complicato? Signore e signori, ecco a voi **Hello Kitty**!

di marco**ravetto**

*Seguire attentamente il tutor è indispensabile per comprendere al meglio la meccanica di gioco di **Hello Kitty***

Per loro natura, la giocabilità dei puzzle game è inversamente proporzionale alla loro complessità; titoli a prima vista semplici e banali (**Tetris** anyone?) sono in realtà fonte di divertimento quasi inesauribile proprio grazie alla capacità di coinvolgere il giocatore e di tenerlo attaccato al monitor per ore e ore. In considerazione di queste premesse, **Hello Kitty** rappresenta una rara eccezione alla regola dato che la meccanica dell'ultimo titolo UbiSoft non è particolarmente complessa, eppure il gioco difficilmente riesce a coinvolgere e divertire. Nei panni di Kitty il giocatore deve combinare tre pezzi dello stesso colore spostando i blocchi presenti su schermo, facendo altresì attenzione ai propri spostamenti (Kitty è in grado di scalare solamente un pezzo alla volta) e recuperando al contempo alcuni bonus che appaiono di tanto in tanto nell'area di gioco. Il problema è che l'azione si sviluppa spesso in maniera troppo caotica, i movimenti della gattina non sono sempre precisi e in diverse situazioni si ha la netta sensazione che i programmatori nipponici di NewKidCo. abbiano voluto "arricchire"un concetto semplice e collaudato inserendo elementi in grado solo di peggiorare la situazione. In quest'ottica passano in secondo piano sia la discreta realizzazione grafica che l'accompagnamento sonoro, in assoluto l'elemento di maggior interesse di **Hello Kitty**, così come perdono importanza la presenza della modalità di gioco in coppia e di un discreto numero di opzioni. In fondo su PlayStation esistono puzzle game decisamente più divertenti e giocabili, la maggior parte dei quali è ora disponibile ad un prezzo accessibile a tutti…

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Cosmo Warrior Zero

Fuoco e fiamme, distruzione totale e terrificanti androidi: questi sono i principali elementi di **Cosmo Warrior Zero**, ultima produzione di Taito.

di marco**ravetto**

Partendo da una trama abbastanza oscura e poco comprensibile, che da quanto abbiamo avuto modo di capire racconta la storia di un cacciatore di taglie interplanetario alla ricerca della moglie e del figlio, **Cosmo Warrior Zero** si risolve in un classico action game alla **Duke Nukem** in cui il giocatore si trova a dover vagare in paesaggi post-apocalittici distruggendo mostri e androidi di varia natura. L'azione si sviluppa seguendo uno schema ben preciso e, dopo aver eliminato qualche decina di nemici, si giunge al cospetto dell'immancabile e gigantesco boss di fine livello. Per riuscire ad eliminare questo pericoloso ostacolo e poter proseguire nella missione, il giocatore deve sfruttare al massimo le risorse recuperabili nel corso della partita, cercando non sprecare inutilmente munizioni contro i nemici più deboli. Se è vero che l'arsenale a disposizione del nostro eroe è abbastanza ricco e comprende fucili, granate esplosive, lanciarazzi e altre armi dalle devastanti capacità distruttive, non bisogna dimenticare che il numero di caricatori è limitato e, di conseguenza, un uso improprio delle armi potrebbe portare al cospetto del boss di fine livello senza le necessarie scorte. Malgrado questo, e a causa della presenza di un numero elevato di crediti (unita a un livello di difficoltà non elevatissimo), riuscire a progredire nei livelli è tutt'altro che impossibile, tant'è che portare a termine il gioco è questione di ore, nemmeno giorni. In considerazione della mancanza di longevità, e considerando anche una realizzazione tecnica non priva di difetti, la nostra valutazione globale di **Cosmo Warrior Zero** non può che essere insufficiente…

voto 5 su 10

La realizzazione tecnica è discreta, anche se alcune animazioni non ci hanno convinto pienamente.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ATLUS SOFTWARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rhapsody: A Musical Adventure

Un'avventura musicale? L'idea è interessante, peccato che non sia tutto oro quello che luccica...

di marcoravetto

Al contrario di quanto accade nella maggior parte degli RPG, in cui il protagonista è un eroico personaggio fornito di spada, scudo, poteri magici di varia natura e altre diavolerie del genere, in **Rhapsody: A Musical Adventure** il giocatore ha la possibilità di controllare una giovane e simpatica ragazza, che risponde al nome di Cornet. È questa una delle principali peculiarità del titolo prodotto da Atlus Software: la struttura di gioco, lo sviluppo della trama e la meccanica dei combattimenti non differiscono più di tanto da quanto abbiamo già avuto modo di vedere (e apprezzare) in molte altre produzioni del genere, ma l'impressione che si prova giocando a **Rhapsody: A Musical Adventure** è che i programmatori abbiano cercato di inserire tutte le caratteristiche tipiche degli RPG, tentando al tempo stesso di semplificarle per rendere il gioco adatto prevalentemente ad un pubblico giovane e inesperto. A conferma di questa nostra supposizione sottolineiamo anche la calibrazione del livello di difficoltà: i combattimenti e gli enigmi non sono infatti particolarmente complessi e i più navigati avventurieri non impiegheranno molti giorni per portare a termine la missione con successo. Discreta nel complesso la realizzazione tecnica, apprezzabile soprattutto per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro e per la fattura di alcune ambientazioni; **Rhapsody: A Musical Adventure** merita quindi una valutazione sufficiente, anche se il nostro consiglio è di prendere in considerazione l'acquisto di questo titolo solamente se non avete grande dimestichezza con avventure, magie, combattimenti e mostri vari.

voto 6 su 10

Per la serie "L'ora del karaoke", ecco una simpatica canzoncina giapponese...

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **WORKING DESIGN** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Vanguard Bandits

Il solito cattivone di turno sta causando danni e distruzione e gli eroici Bastion e Kamorage lo devono fermare... Yawn, che emozione...

di marcoravetto

All'inizio di ogni turno il giocatore può muovere le proprie truppe stabilendone la posizione in combattimento.

Uno degli elementi principali nella valutazione di un titolo strategico, caratteristica indispensabile per entrare nel vivo dell'azione e per immergersi nell'atmosfera del gioco, è la trama; se infatti i picchiaduro, gli sparatutto e i platform game possono fare a meno di una storia convincente, per avventure e gli RPG è fondamentale avere un antefatto interessante e uno sviluppo della trama originale e ricco di colpi di scena. In quest'ottica, **Vanguard Bandits** può essere considerato il perfetto esempio da non seguire dato che, dopo aver visionato l'introduzione e dato inizio la partita, si ha la netta sensazione che il nuovo titolo di Working Design non sia tanto una storia spezzettata da combattimenti quanto una serie di scontri collegati (in maniera alquanto discutibile) da un filo narrativo molto sottile. Un difetto del genere potrebbe anche essere parzialmente giustificato se la meccanica di gioco fosse coinvolgente e originale, ma come probabilmente starete immaginando non è questo il caso di **Vanguard Bandits**. I combattimenti mancano completamente di ritmo e anche gli scontri più banali richiedono quasi dieci minuti per essere completati; ad aggravare questo problema si aggiungono poi le sequenze animate, ognuna della durata di una decina di secondi, che mostrano ogni singola mossa e che, purtroppo, non sono skippabili in alcun modo. Non può quindi bastare una discreta realizzazione a giustificare l'acquisto del gioco prodotto da Working Design anche perché, su PlayStation, sono disponibili titoli del genere decisamente più curati sotto ogni punto di vista.

voto 5 su 10

Audio surround Dolby® Digital puro e cristallino con un punto di ascolto ottimale per un'immersione sonora senza precedenti. Roba da far resuscitare i vostri videogiochi! Con la loro unica tecnologia di progettazione e un design estremamente innovativo, gli altoparlanti Creative PlayWorks PS2000 Digital sono il complemento ideale per prestazioni audio senza precedenti non solo con PlayStation 2, ma anche con un PC o un lettore DVD. Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

CREATIVE®

Copyright 2000. Creative Technology Ltd. Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. Dolby, è un marchio registrato di Dolby Laboratories. PlayStation 2 è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti gli altri nomi di prodotto e marchi sono marchi registrati dei legittimi proprietari. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl.

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

War... never been so much fun. Nel citare Jon Hare & Co., autori di **Cannon Fodder** per il defunto Amiga e della colonna sonora che così recitava, intendo gettarmi nella mischia del dibattito relativo al videogioco come arte.

Parto in retromarcia dicendo di essermi accorto della presenza di quello che definiamo arte nel nutrito (a spese dei nostri affamati portafogli) mondo videoludico vedendo il finale di **Final Fantasy VII**. Se durante il dipanarsi degli avvenimenti consigliavo il RPG Square ad "amici e parenti" perché "è come un romanzo" (che Pennac mi perdoni), la dissolvenza in nero sullo sguardo di Jevan (così ho chiamato il protagonista) mi ha emozionato.

Capiamoci, del gioco come forma d'arte ne avevo già teorizzato alcune regole, ma al videogioco in senso stretto non avevo mai pensato. Innanzitutto è bene precisare che se i contenuti sono comuni a diverse forme di espressione, quel che cambia è, per l'appunto, il mezzo. Facendo un esempio banale, la solitudine in musica si esprime in un modo, in pittura in un altro. Quali sono le caratteristiche proprie del mezzo espressivo/comunicativo "gioco"? Quali nella fattispecie, del videogioco (mi rendo conto di usare un linguaggio poco consono ad una rivista di videogiochi, ma la profondità dell'argomento proposto da Marcello non mi permette di semplificare troppo)?

usare gli elementi messimi a disposizione in modo coerente.
E' un concetto mica da poco, quasi filosofico, e mi è arrivato come nessun altro mezzo di comunicazione avrebbe potuto farmi arrivare.

Se nella pittura si usa l'implicito, nella musica il sequenziale, nella scrittura l'esplicito, e nel cinema tutti e tre, nel gioco si possono combinare tutti questi elementi aggiungendone uno, di rivoluzionaria importanza: la partecipazione diretta. Sono convinto che fra cinquant'anni il videogioco sarà insegnato nelle università come mezzo di espressione artistica.

Il videogioco permette l'utilizzo di musica, immagini, testi a fini ludici. Si veda come viene usata la musica in giochi come **Vib Ribbon** o **Parappa the Rapper**, al contrario di come è presente, invece, in **Driver**, dove è solo un ornamento che aiuta ad esprimere la tensione di un inseguimento.

Implicito, sequenziale, esplicito, partecipazione. Prendiamo quest'ultima caratteristica: **Civilization**, disponibile per PlayStation nella sua seconda incarnazione, è un "bel gioco" non solo perché descrive a puntino l'evoluzione storica di una civiltà, bensì perché l'evoluzione dipende da chi fruisce dell'opera, il videogiocatore. Fendere quell'oscura immensità che si estende al di là del territorio già esplorato, è come scavare nell'ignoto profondo dell'uomo. Quel buio che ci circonda e nel quale non possiamo fare a meno di tuffarci, è una rappresentazione artistica della ricerca di conoscenza, è sfrutta il videogioco per rendercene protagonisti a tutti gli effetti. Attraverso il videogioco possiamo capire dei concetti e provare delle emozioni in un modo del tutto originale rispetto agli altri mezzi espressivi: nello stesso **Civilization II**, nella presentazione, il globo terrestre si trasforma in un occhio che si guarda attorno, nel buio dello spazio. E' più o meno lo stesso concetto esposto poc'anzi, ma presentato con un altro mezzo, l'animazione di immagini senza l'intervento del giocatore.

Il videogioco permette oltretutto il collegamento e la partecipazione alla stessa esperienza ludica a più persone contemporaneamente: al riguardo la PS2 mi sembra adattissima.
Se non sono stato troppo prolisso, vorrei concludere dicendo [...]
Ivan "Fly" Mosca

> **"Attraverso il videogioco** possiamo **capire dei concetti** e **provare delle emozioni** in un modo del tutto **originale** rispetto agli altri **mezzi espressivi**."
>
> Ivan Mosca

Il finale di **FFVII** è arte, certo, ma avrebbe potuto essere anche quello di un film. La trama non è banale, ma poteva essere quella di un romanzo. I filmati sono cinematografici, la musica ben composta (a mio parere niente di trascendentale comunque). Nel momento in cui gioco, però, mi piacerebbe scoprire emozioni, capire concetti attraverso la struttura stessa del gioco. In **Tetris**, l'attività ludica mi trasmette un concetto implicito: riportare ordine al caos, inserire i blocchi che cadono dall'alto in una sequenza che sia adattata al mio fine, ossia costruire un muro,

Scusa la brusca interruzione caro Ivan, ma serve un po' di spazio per riordinare le idee, sistemare i calzini nei cassetti, appendere le camice, raccogliere i Lego sparsi per la stanza e fare il punto della situazione.

Allora, i videogiochi sono una manifestazione artistica oppure no? E soprattutto, perché?

Sul primo quesito mi pare ci sia ormai poco da discutere. Dopo le prime obiezioni che individuavano nel fine di lucro l'aspetto che avrebbe dovuto precludere al videogioco l'ascrizione al gruppo delle arti moderne, l'opinione collettiva ha accettato l'equazione "videogame = opera d'arte". Il problema è capire come e perché si è giunti a questa conclusione. In molti hanno offerto interessanti spunti di riflessione in proposito, ma alcuni sono caduti nell'errore di analizzare solo parzialmente il videogioco (dal pdv estetico, dal pdv narrativo e così via). Dissezionandolo, dividendolo nelle sue componenti costitutive e prendendo in esame solo gli aspetti più appariscenti quali cosmesi, narrazione o musica, si è perso per strada un concetto fondamentale. Il videogioco non è un "insieme di arti" è un'arte a sé. Grafici, musicisti, programmatori, animatori sono artisti nei rispettivi settori, sono opere d'arte le rispettive creazioni, ma il videogioco è qualcosa di più di crogiuolo artistico.

Il videogioco andrebbe considerato nella sua integrità, perché il suo è un linguaggio autonomo rispetto ad altre forme espressive, e non una banale commistione di arti "affermate". In questo senso ci viene in aiuto Ciro Ascione che nel suo Videogames: Elogio del tempo sprecato *(Ed. Minimum Fax, L.15.000) scrive: "*E' un fatto assodato che il cinema non è l'evoluzione della fotografia, non è la riproduzione di uno spettacolo teatrale, non è la rappresentazione per immagini di un romanzo, e non è nemmeno una specie di calderone nel quale si riversano tutti questi elementi, bensì un linguaggio autonomo. Allo stesso modo il videogame si sta affermando come linguaggio autonomo indipendentemente dal fatto che raffiguri in maniera perfetta la realtà*".*

L'appunto di Ascione sulla "realtà" non è casuale, ma introduce un altro concetto fondamentale: il videogioco esprime pienamente se stesso a prescindere dal perseguimento del fotorealismo.
Prendete ***Tetris***, ***Puzzle Bobble*** *o* ***Drumania***, *tre videogiochi marcatamente simbolici, tutt'altro che "realistici", eppure degni di qualificazione artistica al pari di* ***Final Fantasy IX***, ***Resident Evil*** *o* ***Silent Hill***.
Non è quindi necessariamente con una grafica sempre più realistica che il videogioco diviene "sempre più arte". Per dirla tutta, è arte anche il proto-videogioco ***Pong*** *(no, non quello di Bushnell, bensì quello di William A. Higinbotham, datato 1958, precedente allo* ***Spacewar*** *di Russel. Cfr.* Happy Trigger *di Steven Poole, e anche* Phoenix: the Fall and Rise of Videogames *di Leonard Herman). L'aspetto estetico è solo una delle tante regole (talvolta trascurabili, talvolta irrinunciabili) di una grammatica digitale che ammette innumerevoli soluzioni/combinazioni, purché efficaci nel trasmettere quelle emozioni che un'opera d'arte è chiamata a veicolare. Giochi come* ***Quake***, ***Half-Life***, ***Alone In The Dark***, ***Populous***, *sebbene graficamente ridicoli in confronto alle produzioni moderne, sono comunque capolavori perché hanno inventato nuovi linguaggi, nuove modalità espressive del videogame. Per questo motivo i classici sono e restano opere d'arte a prescindere dal progresso tecnologico occorso fino ad oggi. Del resto sono opere d'arte anche i dipinti realizzati prima che la prospettiva venisse teorizzata ed applicata al disegno. La stessa cosa vale per i videogiochi precedenti il boom del 3D.*

Il primo passo da compiere prima di discutere sul videogame come arte moderna è capire cos'è il videogame. Riconsiderandolo come linguaggio si scopre un medium sfuggente da ogni tentativo di identificazione empirica. Cos'è il videogioco? E' possibile coniare una definizione assoluta? Una definizione che accomuni l'ultimo horror adventure capcomiano al ***Solitario*** *o*

*al **Campo Minato** di Windows? Che riguardi **Gran Turismo** e **Vib Ribbon** al tempo stesso? O **Tetris** e **Half-Life**? Allora, è possibile? Il carattere polimorfico del videogioco (ora un puzzle game, ora una simulazione, ora un rhythm game, ora un adventure e così via) ostacola il processo di identificazione in via definitiva del medium, ciononostante esiste un elemento comune a tutti i generi videoludici, ed è l'interazione con l'utente. Interazione, badate, non solo intesa come facoltà di controllare gli elementi sullo schermo, ma soprattutto come chiave di lettura del linguaggio-videogioco. Attraverso l'intervento del giocatore, l'opera videoludica si dispiega, racconta se stessa, emoziona, magari insegna pure qualcosa, ma soprattutto diverte. In una parola: esiste. Senza la partecipazione attiva dell'utente, il videogioco non racconta, non diverte, non produce emozioni. Che differenza passa fra un romanzo di avventure piratesche e **Monkey Island**? Lo spiega egregiamente sempre Ascione quando scrive: "*Il lettore attualizza la scrittura percorrendo il teso con lo sguardo, accartocciandolo, cartografandolo, tralasciando alcuni elementi per sceglierne altri più consoni al nostro modo di vedere le cose. In un adventure il senso è preesistente all'intervento del lettore-giocatore, ma solo questo intervento può portarlo alla luce". *Nel caso del titolo di Lucas Arts, il giocatore "leggerà" l'avventura solo se dimostrerà di aver compreso le regole delle narrazione, se sarà in grado di scomporne e ricomporne tutti i meccanismi, e se saprà ricercare e raccogliere col mouse quegli indizi che gli sveleranno la storia conducendolo gradualmente al finale. Di converso, in un romanzo o in un film il finale arriva comunque, senza richiedere alcuna partecipazione attiva da parte del fruitore.*

*Una volta compresa la vera natura del videogioco e il suo carattere di eccezionalità rispetto ad altri modelli espressivi, i confronti posti sullo stesso piano di altre forme d'arte non hanno più ragione di esistere. Ciò che forse trae in inganno è che a differenza di un romanzo, di un dipinto o di una scultura, il videogame (così come un film o un brano musicale) è il risultato di un lavoro di gruppo, di un team di specialisti, di tecnici, e come tale non ha un referente preciso, un autore a cui attribuire la qualifica di artista. Oppure no? Pensiamoci bene. Senza Shigeru Miyamoto a capo del team di sviluppo nintendiano **Mario**, **Zelda** e compagnia bella sarebbero gli stessi? Senza Kazunori Yamauchi a tenere le redini di Polyphony, **Gran Turismo** sarebbe il "Real Driving Simulator" che tutti conosciamo? Chi sono Peter Molyneux e Sid Meier, Alexey Pajitnov e Richard Garriot, se non degli artisti del game design? E cos'è il game design se non un'idea? E cos'è il videogioco se non la realizzazione di quell'idea, la materializzazione di una visione? Se da un lato la qualità dell'esperienza ludica dipende dallo sforzo profuso da tutto il gruppo di programmazione, dall'altro non è possibile non attribuire la paternità dell'opera ad un solo soggetto, al suo ideatore. Concludo senza concludere. A voi la parola.*

> "Il **vecchio giocatore** ritiene la **ripetizione** di un passaggio difficile connaturata all'idea di **videogioco**, mentre il **neofita** la considera una **interruzione frustrante** ed inutile allo svolgersi **dell'azione**."
>
> Simone Casotti

Critica e videogiochi.

Caro Marcello, qualche mese fa un lettore si lamentava per il calo del livello di difficoltà dei videogiochi (dovuto ovviamente alla necessità di renderli accessibili alla maggior parte dei potenziali acquirenti) e proponeva di ripescare il Dynamic Play Adjustement, cioè l'algoritmo che regolava il livello di difficoltà in proporzione all'abilità dell'utente; nella risposta affermavi che il DPA penalizzava ingiustamente il giocatore più esperto e favoriva quello scarso. Affermazione che condivido, ma che non risolve il problema di videogiochi sempre più "annacquati" che si finiscono nel giro di pochi giorni. Ora, la causa principale di questo fenomeno è, come detto, la massificazione del videogioco che si è avuta in questi ultimi anni, ma quello che spesso si dimentica è il ruolo della critica (cioè le recensioni nelle riviste specializzate, come **Super Console**) in questo fenomeno.

Cominciamo da una lettera presente nel numero estivo: Andrea D. F. descriveva l'interazione tra giocatore e gioco come il tentativo di sopravvivere ad un "ambiente ostile". Per riuscirci (aggiungo io) è necessario individuare il "pattern" che il game designer ha definito in fase di progettazione. Il pattern è, in generale, quella sequenza di azioni che l'utente deve attuare per superare gli ostacoli che si frappongono tra lui e la vittoria finale: è il percorso da seguire per raccogliere le palline senza farsi toccare dai fantasmi in **Pac-Man**, la ricerca della traiettoria più efficace in un gioco di guida, la serie di salti da compiere per finire un livello di un platform. Si è parlato di ostacoli, che secondo me possono essere catalogati in tre categorie: sistema di controllo, enigmi, ripetizione di azioni.

Nel primo caso la vera essenza del gioco sta nell'apprendere come padroneggiare i movimenti del mezzo che si controlla: in **R/C Stunt Copter** mantenere semplicemente in volo l'elicottero nelle prime partite può essere un'impresa, ma se si persevera le soddisfazioni sono molto maggiori di quelle che si avrebbero con un metodo di controllo più "tradizionale"; il problema nasce quando l'utente (o peggio, il recensore) confonde questo tentativo di fornire più "gradi di libertà" ai movimenti del giocatore con una realizzazione scadente del videogioco. Per essere più chiaro: **Driving Emotion Type-S** è stato stroncato ingiustamente da gran parte della critica solo perché cercava di offrire qualcosa di diverso dalla solita guida "sui binari" che ha fatto la fortuna di **Ridge Racer**; trascurando per un attimo i difetti grafici e il sistema di caricamento, ciò che non è stato perdonato al gioco Square è di richiedere una curva di apprendimento un po' più lunga dei 5-6 secondi necessari per ambientarsi in un racing game qualsiasi. Lavorando sui settaggi delle sospensioni si crea un'auto molto più guidabile e, a quel punto, la soddisfazione è molto maggiore di quanto non si avrebbe se la guidabilità fosse "regalata" all'utente dall'inizio. L'unico appunto che si può fare a Square è quello di non aver introdotto una configurazione di default delle auto più vicina alle esigenze del grande pubblico (se Geoff Crammond facesse uscire **GP3** senza aiuti alla guida, il neofita non riuscirebbe a completare nemmeno un giro, ma nessuno si sognerebbe di dire che il controllo della vettura è stato programmato male). Queste critiche finiscono per annichilire il desiderio delle software house di proporre qualcosa di nuovo, ed il risultato saranno decine di banali cloni di **RRV** (con l'eccezione di **Gran Turismo**, il cui livello di realismo è stato comunque parecchio sopravvalutato - molto spesso rimbalzare contro i muri o appoggiarsi sulle auto avversarie è una scelta molto più efficace di rallentare all'inizio di una curva o di lavorare su un set-up corretto). Una soluzione ovvia al problema potrebbe essere quella di inserire più livelli di difficoltà, ma anche questo non salva un gioco dalle critiche. Per esempio in **Wip3out** è stato giudicata negativamente sia la facilità del primo livello sia l'eccessiva difficoltà dei successivi - cosa peraltro discutibile: io non credo di essere un virtuoso del joypad, ma sono riuscito a finirlo a qualunque livello; la soddisfazione che fornisce quel gioco sta (dopo aver acquisito una certa esperienza) nel passare a volo radente vicino a quegli stessi muri che nelle prime partite sembravano barriere inevitabili; ora temo che nel prossimo **WipEout Fusion** il sistema di controllo dell'astronave venga reso molto più banale e semplice.

Sul secondo tipo di ostacoli (gli enigmi) c'è poco da dire, anche perché il genere è in via di estinzione (a meno di non considerare enigmi piuttosto che insulti all'intelligenza del giocatore i vari "usa leva quadrata con foro quadrato" che la serie di **Resident Evil** ci ha regalato in questi anni). A mio parere la morte delle avventure grafiche è stata causata proprio da questo, cioè dall'intolleranza verso quello che è sempre più visto come un irritante blocco del flusso continuo della narrazione.

Il terzo genere di ostacoli che si incontra in un videogioco è la ripetizione di un'azione sino a quando non si intuisce come attuarla correttamente. E' l'essenza dei giochi d'azione da **Space Invaders** in poi ed è probabilmente ciò che allontana maggiormente il vecchio giocatore dal neofita. Se il primo ritiene la ripetizione di un passaggio difficile connaturata all'idea di videogioco, il secondo la considera una interruzione frustrante ed inutile allo svolgersi dell'azione; se il primo incolpa se stesso per un passaggio non riuscito, il secondo scarica la colpa di tutto sull'inettitudine del game designer. Si potrebbe rispondere con ciò che hai scritto nella

posta del numero estivo ("*l'ostilità dei videogiochi è il presupposto per il divertimento. Senza avversari da sconfiggere, astronavi da abbattere, enigmi da risolvere o quant'altro, il videogioco resterebbe video e basta. Un film insomma*"); discorso giustissimo, se non fosse che le software house tendono ad assecondare il mercato, e quest'ultimo chiede loro prodotti sempre più simili ad un film (ho letto su un newsgroup persone irritate per aver dovuto ripetere ben (!) 3-4 volte un passaggio a **Metal Gear Solid**); il successo crescente dei RPG giapponesi è dovuto alla loro struttura, che si adatta perfettamente a queste richieste; l'oblio in cui sono caduti gli shoot 'em up nasce dal fatto che il loro gameplay si basa sulla ripetizione dopo un errore. Potrebbe sembrare una soluzione la possibilità data all'utente di applicare la propria creatività per oltrepassare gli ostacoli dell'ambiente ostile: fornire diverse strade per poter arrivare allo stesso risultato, svincolare il videogiocatore dalla linearità (della trama o dell'azione); ma siamo proprio certi che è questo ciò che desidera il videogiocatore medio? **FIFA**, per esempio, registra ogni anno nuovi successi di vendite non solo grazie al reparto marketing di Electronic Arts, ma anche perché il giocatore sa che ritroverà sempre gli stessi pattern da seguire per segnare; al contrario, la libertà d'azione in **Ecco the Dolphin** viene bollata come "dispersività", le infinite possibilità di personalizzazione degli algoritmi di **Carnage Heart** diventano una "inutile complessità". Il punto è che il recensore dovrebbe avere il compito di presentare sotto una luce positiva i concept innovativi che cercano di sostituire i canoni classici dell'interazione giocatore-videogioco, ma se il suddetto recensore si limita a classificare la nuova idea come "l'ennesima follia del Giappone" o, peggio, non ha voglia di sobbarcarsi la lettura del corposo manuale di **Carnage Heart**, poi non ci si deve lamentare se la massa di giocatori è sempre più orientata verso il "more of the same". Insomma, la situazione paradossale della critica nei magazine specializzati (online e offline, italiani o inglesi, non fa differenza) è l'incapacità di discernere la qualità di un prodotto quando essa non è condivisa dalla maggior parte del pubblico. Immagina un critico cinematografico che stronca *Eyes Wide Shut* di Kubrick perché troppo cerebrale, ed invita il lettore a rivolgersi altrove, magari all' ultimo film dei Vanzina: ecco, questo è ciò che accade abitualmente nella critica videoludica. Su un *PC-Zeta* di qualche mese fa MBF criticava l'affermazione del responsabile vendite di uno dei maggior distributori di videogiochi in Italia, che trovava incredibile come un mercato che vale miliardi possa essere nelle mani di un gruppo di ragazzini che giocano a fare i giornalisti. Ora, se la situazione attuale non è esattamente come la presenta il manager (anche perché resto convinto che ciò che influenza maggiormente le scelte dei consumatori in questo mercato non siano né la qualità intrinseca dei prodotti, né il giudizio di un recensore, bensì il reparto marketing della software house che vende il videogioco), è indubbio che la critica non svolge il ruolo che le è proprio.

> "**Playstation2** è uscita il 24 novembre e nel **day one** ho venduto quasi tante PS2 quanti sono stati i **Dreamcast** venduti nel corso di **un anno**."
>
> Daniele Colonna

Oltre all'esempio che ho descritto nella lettera (il rapporto critica - difficoltà) esistono altri problemi che sono indice di una maturità non ancora raggiunta da parte di chi recensisce videogiochi; la relazione tra critica e hype, per citarne uno.

La capacità di fare promozione ad un gioco che hanno certe software house è veramente notevole ed ha effetto anche su chi dovrebbe esserne immune, cioè su chi dovrà giudicarlo: dopo essersi creata una grande aspettativa nel possibile acquirente, quando il recensore si trova a valutare un prodotto e scopre che la qualità è inferiore alle promesse, spesso non "trova la forza" di deludere il proprio lettore o, peggio ancora, si limita a scrivere quello che il lettore vuole sentirsi dire. Così ogni nuovo capitolo di **Tomb Raider** nel migliore dei casi viene criticato per la scarsità di innovazione o per il mediocre gameplay, ma alla fine viene gratificato da un buon voto, per fare contenti tutti; al contrario il gioco della software house sconosciuta che capita tra le mani del recensore senza essere accompagnato da un minimo di pubblicità, spesso finisce per essere giocato quel poco che basta per buttare giù due righe di commento, oppure non viene nemmeno recensito. Accade quindi che il recensore, nel momento in cui si trova di fronte un piccolo capolavoro non annunciato, non trovi il coraggio di premiarlo come meriterebbe per la sua qualità (specie se questa si fonda più sulla giocabilità che sull'impatto visivo). Basti pensare a **Super Tennis** per SNES: quasi tutti coloro che allora lo recensirono si limitarono a classificarlo come "carino" o poco più, eppure a distanza di quasi un decennio molti lo considerano ancora il miglior gioco di tennis mai prodotto *[ho le lacrime agli occhi. Finalmente qualcuno che la pensa come me su **Super Tennis**. Grazie Simone, temevo di essere impazzito - ndM] [e **Final Match Tennis** su PC Engine ve lo siete dimenticato? - ndSimon]*

Infine, una pessima abitudine che affligge chi lavora in magazine dedicati ai videogiochi è quella che si potrebbe definire "tendenza innata alla superficialità": in molte riviste del settore le recensioni si riducono a poche righe di testo (spesso sprecate per descrivere la trama, anche se si tratta di uno shoot' em up) accompagnate da foto giganti che coprono la mancanza di contenuti; probabilmente chi sceglie tale linea editoriale considera come lettore medio il classico bambino con le mani pacioccose che butta l'occhio su foto e voto finale e si fionda dal negoziante (o pirata) di fiducia per l'acquisto.

Non vorrei comunque che pensassi che tutta questa fillippica fosse mirata a criticare **Super Console**, che, al contrario, si distingue per essere quasi sempre obiettiva e completa. E qui devo aprire una parentesi per spiegare quel "quasi": spesso le recensioni dei giochi "minori" sono affidate allo stesso redattore, Marco Ravetto, che nel 90% dei casi stronca il gioco che ha recensito. Ora, le motivazioni con cui giustifica il voto basso si ripetono con frequenza sospetta: "gli avversari sono troppo ostici", "superare certi livelli è un'impresa titanica", "il sistema di controllo è frustrante, scomodo e impreciso" (quest' ultima è un piccolo classico, visto che è presente in metà delle sue recensioni). Le possibilità sono tre: a) è una pippa; b) prova il gioco quindici minuti e butta giù la recensione infastidito dal primo game over; c) gli vengono regolarmente rifilati da recensire i peggiori prodotti in circolazione.
Ok, ho finito.
Saluti
Simone Casotti

*Sono più o meno d'accordo con te. L'industria tende certamente ad assecondare le esigenze della massa offrendo sistemi di controllo il più possibile user friendly e livelli di sfida "per tutti". Contemporaneamente la durata media dell'esperienza ludica sembra essersi ridotta considerevolmente rispetto al passato. Non credo però che le due cose siano necessariamente negative. Innanzitutto il sistema di controllo va analizzato in funzione dell'esperienza ludica che si intende offrire. In una fedele simulazione di elicotteri radiocomandati (il caso di **R/C Stunt Copter**), l'emulazione del radiocomando via Dual Shock è fondamentale e non merita pertanto alcuna critica, anzi… In una simulazione automobilistica, lo scopo degli sviluppatori è rimodellare attorno al Dual Shock il sistema di controllo di una vettura (fatto di volante, pedaliera, cambio, eccetera) e fare in modo che il comportamento di quest'ultima, ma soprattutto il suo controllo, sia verosimile ed al tempo stesso appagante. Trovare il giusto equilibrio fra realismo e giocabilità è un'impresa su cui si è discusso già abbondantemente, e non credo che **Type-S** porti un esempio positivo in tal senso. Se da un lato è vero che settando la vettura in un certo modo ed impratichendosi un bel po' con i comandi si ottengono risultati soddisfacenti, dall'altro mi pare evidente che il giocatore venga forzato ad adattarsi ad una fisica comportamentale tutt'altro che perfetta. Se in **Gran Turismo** è possibile approfittare dei muretti esterni o delle vetture avversarie per chiudere una curva, in **Type-S** la medesima tecnica porta a risultati ancor meno realistici ("l'impatto con le barriere laterali, ad esempio, si traduce in un ozioso sballottamento della propria vettura incapace di rimettersi in carreggiata senza aver compiuto almeno due o tre penosi andirivieni da una fiancata all'altra del percorso" cfr. **SPC**70). Per quanto ci si dedichi ai dettagli ed alla pratica, l'impressione resta quella di guidare su strada ghiacciata.*

Più in generale è necessario comprendere che tutto è lecito quando lo scopo è legare quasi in maniera simbiotica l'utente al videogioco, fargli "sparire" il controller dalle

mani. Un caso su tutti: in ***Zelda 64*** *il protagonista Link salta automaticamente dai bordi delle pedane. Una limitazione? O un piccolo sacrificio sull'altare del dinamismo e della giocabilità?*

Per quanto riguarda la longevità, il discorso si fa più complesso. E' pacifico che la longevità di un titolo si misuri in base al genere di appartenenza, pertanto due ore per RPG sono poche, mentre per uno sparatutto sono molte, forse anche troppe. Sappiamo anche che la durata dell'esperienza ludica va misurata in relazione alla qualità della stessa. Due ore di oziosi combattimenti casuali e due ore di impreviste evoluzioni narrative, non sono la stessa cosa. Ora, i videogiochi di oggi sono più o meno longevi di quelli di un tempo? Fondamentalmente concordo con Simone quando afferma che "il vecchio giocatore ritiene la ripetizione di un passaggio difficile connaturata all'idea di videogioco, mentre il neofita la considera una interruzione frustrante ed inutile allo svolgersi dell'azione", ma credo di non sbagliare se chiamo in causa anche la fascia d'età (dai 16 ai 25 anni) a cui l'industria videoludica si rivolge da circa cinque anni a questa parte. Per sua natura, un bambino è maggiormente potato a ripetere infinite volte lo stesso passaggio, vuoi in un platform o in uno sparatutto, mentre un adulto lo torva frustrante e tedioso. Sia chiaro, la frustrazione è avvertita da entrambi i soggetti, ma se nel fanciullo stimola una sorta di ostinata dedizione, nell'individuo maturo, preso da mille pensieri, fra scuola, università o lavoro, e perché no, anche ragazze, suscita fastidio. Nei suoi brevi momenti di svago digitale, l'adulto vuole andare avanti, divertirsi senza troppi pensieri. E' forse per questo motivo che le produzioni attuali registrano una marcata proliferazione di bonus (personaggi extra, armi extra, livelli extra eccetera, resi accessibili solo superando ostacoli di una certa entità, ma allo stesso tempo trascurabili, ininfluenti sul livello di godimento del videogioco) piuttosto che una sana difficoltà endemica.

Un'ultima cosa: la risposta esatta è la "c".

Mosso dalle tanto aspre, quanto a parer mio ingiustificate critiche di Jean Forti alla redazione di **Super Console** (numero 75), ho deciso di fare il mio esordio all'interno dell'universo epistolare videoludico.

Da quasi 5 anni infatti, lavoro in un negozio della mia città specializzato esclusivamente in console e videogiochi, e credo quindi d'avere tutti i numeri per poter appoggiare il discorso della redazione nei confronti del (dell'ex?) lettore.

Ebbene, come più volte ribadito all'interno di **OuterWorlds**, Sega Dreamcast è un dannatissimo fallimento commerciale, e per di più le colpe di tale situazione sono tutte da imputare alla stessa Sega, che nulla ha cambiato all'interno del proprio sistema di distribuzione, nonostante i nuovi standard imposti da Sony con PlayStation. Non c'è pubblicità, non c'è un importatore ufficiale, non c'è una catena di laboratori per l'assistenza, non ci sono comunicazioni in merito alle date d'uscita dei titoli (laddove le consegne Sony sono "tassative" in tutta Italia), giochi decenti realizzati da terze parti, niente di tutto ciò.

L'unica cosa che Sega ha provato a copiare da Sony è stata la possibilità di utilizzare software copiato, arenando così oltre alle vendite dell'hardware pure quelle del software. Veramente penoso.

Bene caro Jean, sai cosa ti dico? Compra pure il tuo "Nuovo Saturn", farai felice un negoziante che non vede l'ora di togliersi dalle scatole i propri Dreamcast invenduti. Sai perché nessuno si ricorda in quale giorno è uscita l'ultima console di casa Sega? Perché commercialmente è una macchina inutile...

Ad ottobre dello scorso anno erano più le persone disposte a lasciarmi un acconto per la nuova console Sony con un anno (!!!) d'anticipo, che quelle intenzionate ad acquistare Dreamcast. PlayStation2 è uscita il 24 novembre e nel day one ho venduto quasi tante PS2 quanti sono stati i Dreamcast venduti nel corso di un anno, e quel "quasi" è da imputare solo alla mancanza di console Sony.

Ridge Racer V ha le scalettature? Chissenefrega! Ma dimmi una cosa: tu ci hai veramente giocato? Davvero, durante il Gale GP riesci a concederti il lusso di ammirare le righe prive di anti-aliasing, mentre sfrecci sul circuito a 60fps?

Critichi i giochi della prima generazione per PS2? Ma il bad-clipping mostruoso di **Sega Rally 2** te lo ricordi? E se sì, gli dai davvero tutta questa importanza? Il prezzo di PS2 è alto? Innanzitutto scendi dagli specchi su cui ti stai arrampicando, e poi ricordati che se vuoi portarti a casa un Dreamcast ed un lettore DVD spendi la stessa somma se non di più (ed hai una console meno potente...)!

Dopo averti ricordato che le chicche prodotte da Sega hanno una longevità variabile tra i 6 ed i 15 minuti, (**Shenmue** è un'eccezione, e spero di vederlo in italiano perché i titoli che distribuisce Sony al 99% sono in italiano...) posso solo ricordarti una cosa: Sega e Nintendo snobbavano Sony perché non aveva il "know how". Ripenoso.

Guarda, da amico e senza rancore posso solo consigliarti tre cose:
1. Comprati il "monolito nero".
2. Gioca e divertiti con quel che un videogioco ti fa sentire, non solo con quello che vedi.
3. Continua a comprare **Super**, l'unica rivista obiettiva, professionale e capace di giudicare i titoli fin dalle prime battute (e per questo mia inseparabile "collega").

Saluti alla redazione che più d'ogni altra stimo (ah Jean, le altre sono molto più fanatiche... lasciatelo dire da uno che di testate mediamente ne legge 5 al mese!!!).
Daniele Colonna

È finalmente arrivata in Italia la PlayStation2. Gioite pargoli. Che la festa abbia inizio. Come molti il 24.11.00, mi sono recato dal negoziante "di fiducia" per acquistare la nuova macchina Sony. Il gentile commesso mi dice, al momento del salasso, che insieme alla console ero COSTRETTO ad acquistare un gioco (120.000 lire in più). In mente mia penso ok Carlo, un altro piccolo sacrificio e ti porti a casa anche **Tekken Tag**.

Quando gli dico che voglio **Tekken** lui mi risponde: "*La Sony ci ha comunicato che insieme alla nuova macchina il gioco da vendere è* ***Fantavision***". Esco dal negozio, senza aver preso nulla naturalmente, e torno a casa incazzato e deciso a chiamare il servizio clienti della Sony.

Riesco dopo mille tentativi a parlare con un impiegato il quale mi spiega che non c'è alcuna direttiva della Sony riguardo la vendita di giochi annessi la macchina.

Mi reco in un altro negozio dove con orrore scopro che oltre alla console, un ipotetico acquirente era COSTRETTO ad acquistare ben 2 giochi (220.000 in più).

Ho girato quasi tutti i negozi della mia città e la storia era sempre la stessa (addirittura un negoziante pretendeva l'acquisto di 2 giochi, una memory card e un controller). A questo punto mi chiedo: vivo in un città di ladri oppure c'è sotto qualche altra cosa? Nel frattempo continuo a giocare a **Winning Eleven 2000**.
Carlo Cimmino

Il discorso è questo. Sony non obbliga esplicitamente all'acquisto della console più uno, due, o tre giochi. Sony ha lanciato in Italia un numero esiguo di PlayStation2 rispetto alla quantità di giochi ed accessori resi disponibili, il che, implicitamente, ha indotto i distributori ad imporre l'acquisto contestuale di PS2, giochi ed accessori ai rispettivi clienti (leggi i dettaglianti), che a loro volta hanno imposto la medesima "formula" ai rispettivi clienti (leggi i consumatori). Il motivo è da ricercare nella paura di ritrovarsi il magazzino pieno di titoli ed accessori invenduti. Un paura comprensibilmente avvertita non solo dai grossi distributori Sony, ma anche dai singoli rivenditor, soprattutto quelli "piccoli". Alcune catene di negozi ed ipermercati italiani hanno infatti venduto console e giochi indipendentemente, senza obbligare nessuno all'acquisto di null'altro.

Allo stesso modo, il prezzo di giochi e periferiche PS2 non è stato uguale per tutti. Giochi come ***Fantavision***, ***Tekken Tag Tournament*** *e* ***Ridge Racer V*** *erano, e sono, disponibili a prezzi che oscillano dalle 79.900 alle 129.000 lire (parliamo di ben 50.000 lire di differenza!). Le memory card dalle 74.900 alle 89.000 lire. Gli stand orizzontali e verticali dalle 25.000 alle 35.000 lire. E così via. Dipende dal rivenditore. Sony suggerisce solo il cosiddetto "prezzo consigliato". Quello definitivo dipende dalle singole scelte dei dettaglianti, legate al livello di rischio che intendono assumersi, all'entità degli sconti eventualmente ottenuti in funzione delle quantità di pezzi caricati in magazzino e alle proprie strategie commerciali.*

In poche parole: prima di comprare un gioco o un accessorio PS2 fatevi un giro dei negozi e confrontate i prezzi.

> "Mi reco in un altro negozio dove con orrore scopro che oltre alla **PlayStation2**, un ipotetico acquirente era **costretto** ad acquistare ben 2 giochi. [...] Vivo in un **città di ladri** oppure c'é sotto qualche altra cosa?"
>
> Carlo Cimmino

playFAQ
Frequently Asked Question

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q **Esiste un mod-chip per la PlayStation2 PAL grazie al quale sia possibile leggere i giochi di importazione e magari anche i film su DVD non regione 2?**

A *Innanzitutto non esistono al momento mod-chip capaci di rendere PS2 compatibile con giochi e DVD-Video import in una botta sola. Ne esistono per leggere unicamente il software e sono disponibili solo per i modelli giapponese ed americano del 128bit Sony.*
Allo stato attuale, la situazione "mod-chip per PS2" è alquanto caotica. Basta fare una breve nuotata in rete (veicolo privilegiato di informazioni dal fronte del reverse engineering) per rendersi conto che la ricerca sul mod-chip PS2 definitivo è ancora in corso. E' sufficiente digitare "mod-chip PS2" in un qualsiasi motore di ricerca per ottenere una caterva di alternative ipertestuali, riconducenti a svariati modelli di mod-chip, differenti per il numero di cavi che li saldano alla scheda (ce ne sono da 8 o da 11), e per le funzioni offerte (alcuni modelli ad 8 cavi, ad esempio, permettono di leggere solo gli import per PS2; quelli ad 11 anche i giochi per PSone). Alcuni chip, inoltre, una volta installati, inibiscono la lettura dei giochi originali.
Esiste un solo aspetto comune a tutti i chip attualmente in commercio: tutti richiedono di eseguire la procedura di swap o swap trick. In breve, in cosa consiste: si inserisce un gioco ufficiale nella console modificata. Il mod-chip "spia" il chip di controllo di PS2 mentre legge il codice territoriale e, dopo essersi annotato quest'ultimo in memoria, ordina l'apertura del disc tray per permettere all'utente di sostituire il CD con quello importato. A questo punto il mod-chip riversa nel chip di controllo le informazioni precedentemente "trafugate", ingannandolo così sulla versione del CD appena inserito. Ma non è finita. La procedura di swap appena descritta rappresenta solo la fase conclusiva di un più laborioso processo di hackeraggio elementare.
A monte di tutto, infatti, è indispensabile patchare il gioco di importazione prima di sottoporlo allo swap.
E' necessario, in pratica, creare un file immagine del CD sul proprio PC (dotato di masterizzatore, ovviamente), scaricare la patch dalla rete (Fargo è al momento la più diffusa patch universale, ma funziona solo sulle immagini BIN di CDRWin e solo con la versione nipponica della console. Alternativamente è necessario scaricare una patch ad hoc per ogni gioco), applicarla al file immagine di cui sopra e riversare il tutto su un buon CD-R.
Solo adesso, con mod-chip e patch ai loro posti, sarà possibile eseguire lo swap trick (la cui procedura prevede l'osservanza di una precisa tempistica).
In breve, per far girare i giochi di importazione su PS2 è necessario:
a) modificare la console.
b) patchare il gioco copiato.
c) eseguire lo swap trick.
La macchinosità del tutto frena ***Super Console*** *dal consigliare ai suoi lettori l'acquisto di qualsiasi mod-chip per PS2 in commercio, invitando alla paziente attesa di un sistema più semplice ed affidabile. Quando vedrà la luce? Difficile stabilirlo. Da recenti indagini condotte nell'afoso clima underground della Rete pare che lo sviluppo di un mod-chip universale per PlayStation2 non sia affatto facile. Dopo l'esperienza PlayStation, Sony sembra aver preso le contromisure del caso, tant'è che trovare il tallone d'Achille nel sistema di controllo di PS2 appare problematico.*
Senza entrare troppo nel tecnico, è sufficiente dire che la ricerca, l'analisi e la decodifica dei segnali gestiti dal chip di controllo di PS2, richiedono una potenza computazionale diverse misure al di sopra di quelle offerte dagli attuali mod-chip di basso livello. Ma se sul piano hardware la ricerca arranca, su quello software germogliano i primi boccioli di speranza.
E' di qualche settimana fa la notizia che accredita ad un gruppo di hacker tedeschi (il Morpheus Crew) l'invenzione di un Boot-CD che non solo rende inutile l'installazione di un mod-chip, ma permetterebbe addirittura di leggere i DVD-Video di qualsiasi regione su qualsiasi PS2. Il Boot-CD è attualmente in fase di testing e, al pari del mod-chip, richiede comunque che il CD venga patchato. Inutile aggiungere che tutta questa pappardella vale solo per i giochi su CD-ROM. Quelli su DVD sono a tutt'oggi inespugnati.

Q **Quali sono i giochi PAL con opzione 50/60Hz? Perché non tutti i giochi usciti ce l'hanno?**

A ***Dead or Alive 2***, ***Ready 2 Rumble 2*** *e* ***Stunt GP*** *sono (credo) gli unici titoli disponibili per PS2 ad offrire l'opzione 50/60Hz. Perché non tutti i giochi ce l'hanno? E' una bella domanda. Pare che l'implementazione di questa opzione, sebbene non dispendiosa in termini di tempo e risorse, sia legata in qualche modo al tipo di motore grafico impiegato nel gioco. Del resto, se fosse un'opzione "banale" non si spiegherebbe il motivo per cui non tutti i giochi PAL PS2 e Dreamcast la offrano.*

Q **Gentile redazione di Super Console, dopo avervi fatto i miei complimenti per la rivista, volevo chiedervi il motivo dell'eliminazione della rubrica PlayNet, a mio giudizio molto interessante.**

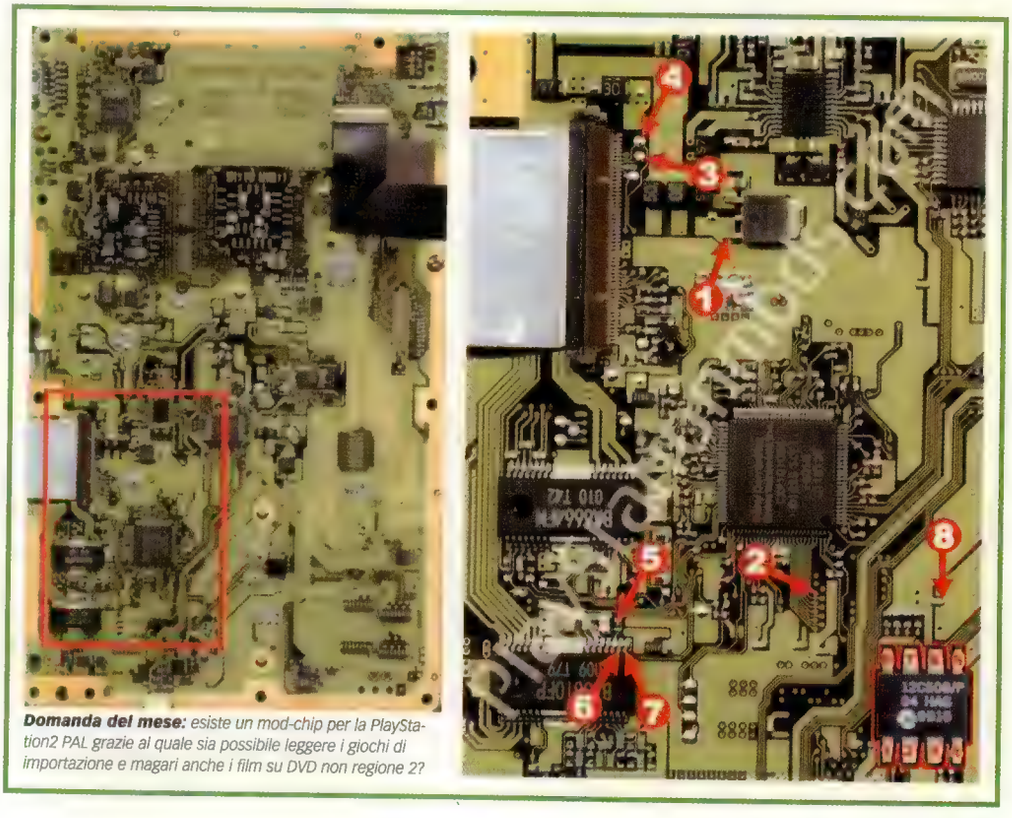
A ***PlayNet*** *ha smesso di svolgere il suo compito originario quando ha finito di illustrare ai suoi lettori la struttura ed il funzionamento della rete. Lo scopo della rubrica era offrire gli strumenti basilari per la comprensione di un "nuovo linguaggio" per l'utenza console.*
Un linguaggio fatto di termini come TCP/IP, ADSL, ISDN, PSTN o Router, su cui era necessario fare chiarezza prima che le nuove console ed i rispettivi utenti si agganciassero alla Rete. Terminata la fase di scolarizzazione, ***Playnet*** *è ritornata nell'oblio da cui era venuta. Ma non è detto che vi debba restare per sempre...*

Q **Sapete se la Capcom ha intenzione di riutilizzare il franchise di Final Fight per un nuovo picchiaduro a scorrimento su PS2?**

A *No. Al momento l'intenzione della casa nipponica sembra sia crearne di nuovi, come* ***Dino Crisis***, ***Resident Evil***, ***Onimusha*** *e* ***Devil May Cry*** *stanno a testimoniare.*

Q **Ma la famosa PSone cosa ha in più della PlayStation? Non è che in futuro potrà collegarsi alla rete?**

A *Sì, PSone potrà collegarsi alla rete grazie al telefono cellulare e ad uno specifico cavetto, ma potranno farlo anche le altre console Sony, vale a dire PlayStation (vecchio modello) e PlayStation2. Al di là della predisposizione all'impiego del visore a cristalli liquidi, PSone non ha nulla in più rispetto al vecchio modello. Semmai qualcosa in meno...*



Domanda del mese: *esiste un mod-chip per la PlayStation2 PAL grazie al quale sia possibile leggere i giochi di importazione e magari anche i film su DVD non regione 2?*

a cura di marcellocangialosi

Q Cosa bisogna fare per diventare beta tester? A chi bisogna rivolgersi?

A *Direttamente alle software house. O magari ai team di sviluppo. Non è necessaria alcuna qualifica particolare né una laurea o un diploma. Sono solo due i requisiti essenziali richiesti:*
1. Una grande esperienza videoludica.
2. Una buona capacità comunicativa.
Fare il beta tester non vuol dire solo giocare. E' necessario saper individuare le forze e le debolezze del gioco, e, soprattutto, comunicarle agli altri membri del team di sviluppo efficacemente. Considerati i ritmi sincopati di sviluppo e lo scarso tempo assegnato al beta testing, riuscire a spiegare esattamente e in tempi brevi i problemi riscontrati (quali, quando, dove) ed eventualmente avanzare soluzioni, sono qualità che ogni beta tester dovrebbe avere.

Q Come mai quando si parla di console si acclamano molto i bit piuttosto che il processore o la RAM? Quanti bit hanno i PC? Io sapevo che 8 bit formavano un byte, e di conseguenza dovrebbero essere un'unità di misura, ma che misurano?

A *I Bit (Binary Digit = Cifra Binaria) costituiscono l'informazione più piccola gestibile da una macchina informatica. Per bit si intende una cifra binaria, ovvero un numero che può essere uno o zero, assimilabile all'accensione o allo spegnimento di un interruttore elettrico. Essi misurano anche la "quantità" dell'informazione. Una cifra in base decimale (es. 27) è definibile mediante un certo numero di bit (cifre) in base binaria (es. 27=11011). Quando si acclamano i bit si acclama proprio il processore. Quest'ultimo lavora a cicli, in un ciclo esegue una determinata operazione ed elabora una certa quantità di informazioni. Un processore ad 8 bit può elaborare 8 bit di informazioni a ciclo. Pertanto se deve elaborarne 16, impiegherà due cicli, se deve elaborarne 32 ce ne vorranno 4 e così via. Maggiore è il numero di bit che il processore riesce a gestire in un unico ciclo, maggiore sarà la velocità di elaborazione delle informazioni, e, più in generale, maggiori saranno le performance. I processori dei PC attuali sono a 32bit.*

Q Sono affidabili i controller a raggi infrarossi e quanta autonomia hanno?

A *L'affidabilità dei controller a raggi infrarossi è generalmente buona, e varia a seconda della ditta che li produce. Il vero problema legato a tutti controller wireless che fanno affidamento sul sistema di trasmissione a raggi infrarossi sta proprio nella debolezza di quest'ultimo. Sebbene il sistema non generi alcuna latenza, espone comunque al rischio di drammatiche assenze del segnale qualora qualcuno o qualcosa si frapponga fra il controller ed il ricevitore (ad esempio, la mamma mentre fa le pulizie di casa, o il gatto che rincorre la pallina, o semplicemente un errato orientamento del controller). Senz'altro più sicuro appare il sistema che sfrutta le onde radio (sparisce la necessità di avere la periferica "puntata" verso il ricevitore) attualmente impiegato nel campo accessoristico per PC (si pensi alle tastiere e ai mouse di Logitech). Per quanto riguarda l'autonomia delle pile, **Super Console** non ha fatto ricerche specifiche, ma, in linea di massima e con l'aiuto di un po' di logica, diremmo che la durata è più che soddisfacente. L'invio del segnale infrarosso dei controller non consuma più energia di quello di un telecomando (a patto che il controller non sia equipaggiato con un sistema di vibrazione interno), ma, d'altro canto, un telecomando non viene tastato con la medesima continuità di un controller. In sintesi, per risolvere il tuo quesito te ne propongo un altro: hai realmente bisogno di un controller a raggi infrarossi? Se sì, compralo. Se no, lascia perdere.*

Q Ci sono differenze fra la PS2 PAL e quella giapponese circa il software PSone non pienamente retrocompatibile?

A *Sì. L'elenco dei titoli PAL PSone che danno problemi sul modello PAL di PS2 è il seguente:*
Arcade Greatest Hits/Atari 2 *(Midway)*
Arcade Party Pak *(Midway)*
Fighter Maker *(Agetec)*
Final Fantasy Anthology *(Square EA)*
International Track and Field *(Konami)*
Judge Dredd *(Activision)*
Monkey Hero *(Take Two)*
Mortal Kombat Trilogy *(Midway)*
Tomba *(SCEA)*

Ma la famosa PSone cosa ha in più della PlayStation? Non é che in futuro potrà collegarsi alla rete?

WWW.HARDSTORE.COM
Il più fornito ONLINE STORE ITALIANO... da noi trovi TUTTO quello che da altri non trovi

Cerchiamo PROMOTER!!!
Hai la possibilità di navigare in internet?
Vuoi "ricevere da noi merce GRATIS" ?
Promuovi il nostro sito in rete e verrai ricompensato...
tutte le info in merito le trovi sul nostro SITO...

VISA ONLINE
Fiditalia Da noi puoi pagare TUTTO in comode rate

PER RIVENDITORI
H.S. DISTRIBUZIONE
Tel. 0471/501494
Tel. 0471/201007
Fax 0471/505763
NEGOZIO
C.so 3 Novembre, 72
TRENTO
Tel. 0461/390603

SOLO DA NOI PUOI TROVARE...
CHIP PSONE 15 fili
l'unico in attualmente disponibile che permette la lettura di qualsiasi CD (JAP,USA,STEALTH...)
ACTION REAPLAY DATEL CDX funziona anche su 9802
SCHERMO LCD x PSONE
Disponibile da metà dicembre
Lettore MP3 x playstation in offerta a sole lire 89.000 IVATE
DREAMCONNECTION 3in1 Permette di collegare joypad PSX,SS e tastiere PC al DC.
CODECABLE x DREAMCAST permette la connessione della dreamcast al PC. Imperdibile!
CDR VERGINI!!! PRINCO VERBATIM prezzi imbattibili...
E inoltre troverai:
Sistemi di backup per GAME BOY e NEO GEO POCKET, CHIP PER CD RECORDER PHILIPS, modifiche per PLAYSTATION2, tutte le action replay per playstation e dreamcast sia DATEL che BLAZE, PSsmart link per leggere e scrivere le memorycard PSX dal tuo PC, moviecard 3in1 per leggere tutti i videoCD, Smart joy USB per collegare il tuo dualshock al PC.

SISTEMI COPYALL
I sistemi copyall permettono di copiare qualsiasi CD "senza l'uso del computer"! Infatti acquistando la scheda copy all, un masterizzatore IDE o SCSI e un lettore CD sarete subito pronti per copiare CD senza l'obbligo di investire in un PC completo. I sistemi sono comunque collegabili a PC.
SISTEMA IDE 8x
Lettore CD 50x ide
Mast. Plextor 8x ide
£. 1.000.000
SISTEMA SCSI 8x
lettore Plextor 40x
Mast. TEAC 8x
£. 1.200.000
SISTEMI COMPLETI
PUOI PAGARE ANCHE A RATE!
Es. 12 rate da 90.200 Ivate. In pratica i sistemi si "pagano" da soli se firmassi a debito!
A CHI PUO' SERVIRE?
CHI NON HA IL COMPUTER e vuole un sistema a basso costo per copiare CD, CHI HA IL COMPUTER ma vuole un sistema comodo, magari utilizzabile vicino al divano mentre si guarda un film, e che non occupi il computer. Inoltre la comodità di premere un solo bottone per far partire il sistema lo rende insostituibile!!! prova per credere...

LE NOSTRE OFFERTE
CONSOLE PLAYSTATION2 PAL GIA' MODIFICATA!!!
le modifiche saranno disponibili anche con montaggio FAI DA TE!!! contattaci
CONSOLE DREAMCAST PAL con BootDisk + gioco
la console permette anche la navigazione in INTERNET senz a ulteriori accessori!!!
SOLO 399.000 IVATA
MEMORYCARD Dreamcast DATEL 8mb + link lire 110.000
ACTION REPLAY DREAMCAST (fa da modif.) lire 110.000
DeskStick per playstation bellissimo per i giochi arcade SOLO 30.000 lire ivate
Action Replay CDX professional + PC link per tutte le Playstation crea i tuoi codici a sole 89.000 !!!
Psx PC Adaptor porta-parallela
Permette il collegamento di qualsiasi accessorio PSX tranne le piccola al vostro PC. Comprende trasformatore per supporto vibrazione!!! TUTTO A SOLO 35.000!!!

CHIP PSX con kit fai da te per il montaggio LIRE 8.400 IVATE
CHIP psx DC con kit fai da te lire 26.400 IVATE
CHIP DVD per lettori casalinghi LIRE 78.000 IVATE

HARD-STORE
RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO A COLORI

RIPARAZIONI DI QUALSIASI CONSOLE!!! con sole 50/60.000 lire!!!
Il nostro servizio riparazioni prevede il ritiro a casa della vostra console e la riconsegna della stessa riparata. Il servizio costa davvero poco e vi consente di riportare in vita,console Playstation, Playstation2, Dreamcast, Nintendo e molte altre che ormai pensavate perdute... RICERCHIAMO ANCHE RIVENDITORI INTERESSATI!!! contattateci... IN TUTTA ITALIA!!!

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: ***Ivan Fulco, Erik Pede, Massimo Rovatti***

Sega: *la situazione si evolve*

Dopo aver attraversato un periodo decisamente movimentato (si veda a tal proposito la scorsa edizione di **OuterWorlds**), la divisione giapponese di Sega sembra aver messo un po' d'ordine nella propria intricata situazione. I primi segnali positivi si sono avuti in borsa, dove le azioni CSK (la compagnia che detiene il controllo della softco nipponica) sono salite del 19%, mentre il titolo Sega ha fatto registrare un incremento del 12% circa. Ad aiutare la risalita dei due marchi, a quanto pare, sarebbe stato un pettegolezzo (subito smentito) relativo ad una fantomatica nuova console in fase di preparazione, idealmente destinata a contrastare PlayStation2 e Xbox nell'immediato futuro. Nonostante la ripresa in borsa, ad ogni modo, Sega rimane tuttora in perdita per il quarto anno consecutivo, ma questo non vuol dire che non abbia dei piani per riportarsi in attivo. Va indubbiamente inteso in questo senso, ad esempio, l'adattamento per lo standard i-mode (l'utile equivalente nipponico del nostro inutile WAP) del sito D-Direct, grazie al quale i numerosissimi utenti del servizio ideato da NTT DoCoMo potranno acquistare hardware, software e accessori per Dreamcast attraverso i loro telefoni cellulari. Le vendite effettuate attraverso il sito tradizionale D-Direct (recentemente sfruttato per l'allestimento di una lotteria, con premi come un Dreamcast rosa metallizzato, un controller trasparente colorato in giallo e un'unità VMS rossa, trasparente pure lei) e tramite quello in scala ridotta realizzato per il protocollo i-mode, permetteranno a Sega di racimolare un miliardo e mezzo di yen entro la fine dell'anno fiscale, contribuendo in modo determinante alla riduzione del passivo. Sega, tra l'altro, non si è fermata alle questioni economiche e ha iniziato a concretizzare i suoi progetti per lo sviluppo su altre piattaforme; l'argomento è stato trattato in una conferenza tenuta in Giappone, durante la quale si è tornato a parlare della miniaturizzazione della tecnologia Dreamcast (la misteriosa "scheda Dreamcast" per PC, a quanto si dice, utilizzerà software su DVD per ovviare all'incompatibilità tra i lettori CD dei computer e i GD-ROM), del drive Zip per il 128 bit Sega (attualmente messo "in pausa" in attesa di tempi migliori), di **Shenmue 2** (atteso per il terzo quarto del 2001 con un maggior numero di Quick Time Event, qualche miglioramento per le texture dei personaggi secondari e ben 6 GD-ROM di dati) e dell'accordo con Motorola. Quest'ultimo, di cui si è già parlato in passato su queste pagine, si risolverà nell'inclusione di **Borkov** (un puzzle game scritto da Sega e basato sulla manipolazione di blocchi) all'interno di una nuova gamma di telefoni cellulari con display ad alta risoluzione. I terminali, che saranno disponibili sul territorio giapponese a partire dalla metà del 2001 (2002 nel resto del mondo), permetteranno poi di scaricare e giocare altri titoli prodotti da Sega, sicuramente legati ad un buon numero di franchise di grande fama. **Borkov**, nello specifico, non avrà opzioni per il gioco online, ma alcuni dei titoli successivi sfrutteranno la rete e permetteranno addirittura di cimentarsi in partite in multiplayer. Sempre per quanto riguarda l'espansione verso macchine "alternative", inoltre, Sega ha fatto sapere che in occasione del decimo anniversario della serie **Puyo Puyo**, il popolare franchise approderà su un'altra piattaforma non-Sega, ovvero un PDA prodotto da Sharp e venduto in Giappone con il nome Zaurus (da notare che il gioco dovrà essere scaricato da internet, forse per limitare al massimo le spese di pubblicazione). Assai diverso il tono delle notizie che giungono dal fronte statunitense, dove Sega.com ha perso alcuni dei suoi "pezzi grossi" (tra cui il presidente Brad Huang, grande sostenitore della compagnia sin dalla sua nascita). I vuoti lasciati dai dimissionari, ad ogni buon conto, verranno probabilmente colmati dal personale proveniente da FamilyWonder.com (società orientata all'intrattenimento online per famiglie), recentemente acquistata da Sega.com per dare vita ad una fusione tra le due compagnie. In Europa, intanto, il servizio online Dreamarena (già attivo in Francia, Germania, Inghilterra, Irlanda, Italia e Spagna) è stato esteso a Belgio, Finlandia, Olanda, Svezia e Svizzera, sempre con la collaborazione di British Telecom.

DC-Files

Phantasy Star Online

Gli ultimi giorni di novembre hanno fatto registrare un gran movimento attorno all'ad[illegible] **Phantasy Star Online** per l'[illegible] politica economica adottata da Sega in materia di gioco online. È risaputo da tempo, infatti, che gli utenti giapponesi dovranno pagare una quota mensile per usufruire della modalità multiplayer via internet che contraddistingue il cuore pulsante di **Phantasy Star Online**, ed è proprio per questo motivo che i giocatori statunitensi e quelli europei, una volta appresa la notizia, hanno iniziato a preoccuparsi per l'eventuale esborso monetario richiesto dalle filiali occidentali di Sega. Di qui, la classica serie di voci incontrollate che si sono inseguite per qualche giorno, dando luogo ad una certa confusione successiva[illegible] "smontata" da Sega. Ma andiamo per gradi: i primi a muoversi, come spesso accade, sono stati i giornalisti britannici, che dopo aver affermato di poter scommettere sulla gratuità delle partite in multiplayer negli States hanno auspicato un trattamento simile per l'utenza del Vecchio Continente. Immediata risposta, a questo punto, è arrivata da diverse fonti americane, secondo le quali sarebbe stata la [illegible] Sega of America a far intuire la possibile applicazione di imprecisate tariffe per il gioco online. Tempo qualche giorno, però, ed è nuovamente Sega of America a farsi sentire, commercializzando negli Stati Uniti la memory card a capienza quadruplicata (pensata proprio per gli [illegible] **Phantasy Star Online** [illegible] quella forma di "tassazione" per la modalità multiplayer via internet inserita da Sonic Team nel suo ambizioso RPG. RPG che torna comunque a far parlare di sé in Europa, dove la stampa inizia ad accennare ad un possibile slittamento dell'uscita della versione PAL alla seconda metà del 2001 (se non addirittura a Natale dello stesso anno). La pensa diversamente, per fortuna, la sezione europea di Sega, che annuncia un semplice spostamento del lancio dal 19 gennaio al 23 febbraio del 2001. Sul fronte del costo delle partite in multiplayer via internet nel Vecchio Continente, invece, tutto tace.

BRIEFS

SEGA

Nonostante la divisione statunitense di Sega abbia dichiarato di essere all'oscuro di tutto, pare proprio che i coin-op **Jambo Safari**, **Emergency Call Ambulance** e **Brave Firefighters** verranno convertiti su Dreamcast e pubblicati all'interno di un unico disco, per di più a prezzo ridotto. Il trend delle raccolte per Dreamcast, inoltre, potrebbe interessare anche **Sonic**, dal momento che si parla di un cofanetto commemorativo (nel 2001 il porcospino blu compirà 10 anni) composto da 2 GD-ROM su cui saranno registrati tutti gli episodi della serie precedentemente usciti per Megadrive e Saturn.

La chiusura del server che From Software ha dedicato al suo **Frame Gride** sarà anche stata posticipata su richiesta dei pochi utenti rimasti, ma questo non basta a nascondere il calo di interesse dimostrato dagli utenti Dreamcast giapponesi nei confronti dei titoli che supportano la rete. Entro il mese di febbraio del 2001, infatti, Sega smantellerà il network appositamente realizzato per **Sega Rally 2**, ormai utilizzato da un numero davvero ridottissimo di giocatori.

NINTENDO

Nintendo, come suo solito, non ha ancora fornito alcuna conferma in merito, ma i classici bene informati sembrano pronti a scommettere sullo slittamento della data di uscita di Gamecube al 2002. Yamauchi e soci, a quanto pare, sarebbero poco propensi a scontrarsi direttamente con Xbox (entrambe le macchine dovrebbero debuttare negli States nell'autunno del 2001), e non è tutto: alcuni sviluppatori, infatti, avrebbero ammesso di avere incontrato più difficoltà del previsto nello sviluppo del software per Gamecube...

Nintendo, che ha recentemente pubblicato una previsione economica assai positiva per l'anno fiscale in corso (si parla di profitti per circa 40 miliardi di yen), ha finalmente deciso di tagliare i rami secchi del suo parco macchine. La vittima predestinata, ovviamente, risponde al nome di 64DD e verrà colpita con la chiusura del servizio Randnet, dedicato alla fornitura dell'accesso a internet agli utenti della costosa periferica. In seguito alla chiusura del network, fissata per il 28 febbraio del 2001, Nintendo ricomprerà le tastiere (ormai inutili) acquistate dagli sfortunati possessori di 64DD.

Nessuno dimentica le proprie origini, e questo sembra valere anche per Rare: un piccolo indizio lasciato dai programmatori all'interno di **Banjo-Tooie** per Nintendo 64, infatti, ha spinto parecchie fonti ad ipotizzare l'esistenza di un possibile seguito del vecchissimo **Sabre Wulf**, scritto da Rare parecchi anni fa su Spectrum.
Seguito che, sempre secondo le sopraccitate fonti statunitensi, dovrebbe vedere la luce su Gamecube, magari insieme alla nuova edizione di **Metroid** che Nintendo continua a bollare come "inventata dalla stampa"...

A partire dal 1 marzo prossimo, Nintendo terminerà l'accordo con THE Games per la vendita, la distribuzione e la promozione dei propri prodotti in Inghilterra, assumendosene la responsabilità in prima persona. Il primo ufficio di Nintendo UK avrà sede in Surrey
La mossa rientra in un più generale processo di riorganizzazione del sistema distributivo in Europa che vedrà Nintendo operare direttamente sui mercati locali (in ottemperanza alla filosofia "think global, act Local" già sperimentata con successo da Sony Computer Entertainment Europe) lasciando la direzione generale nelle mani della sede di Grossostheim in Germania. David Gosen, amministratore delegato per il marketing e le vendite di Nintendo of Europe ha salutato la collaborazione con THE Games complimentandosi per l'eccellente lavoro svolto in Inghilterra nella distribuzione dei prodotti Nintendo e nella cementificazione del marchio Pokémon. Insomma, è stato bello finché è durato.
Ciononostante, l'anima di THE Games, il direttore delle vendite Andrei Williams, continuerà ad operare sotto l'ala protettrice di Nintendo nel nuovo incarico di amministratore delegato di Nintendo UK. La nuova società darà inizio alle trattative con i dettaglianti nel mese di gennaio.

PORTATILI

Continuano a trapelare nuove indiscrezioni su **Final Fantasy** per WonderSwan Color, arricchito da SquareSoft con una serie di rappresentazioni grafiche degli eventi secondari che, nella versione originale per NES, venivano mostrati attraverso semplici sequenze testuali. Il gioco, sulla cui eventuale traduzione per i mercati occidentali nessuno si è ancora sbilanciato, abbandonerà i classici punti-magia in favore di un sistema più flessibile, grazie al quale sarà possibile accedere ad incantesimi di livello crescente "promuovendo" i propri personaggi.

Xbox Games

Segue un primo elenco di giochi in fase di sviluppo (o progettazione) per Xbox:

3000 AD	**Project ABC**
Amazing Games	**Mass Driver**
Argonauts	**Malice**
Boss Game Studios	***Un gioco di guida***
Bungie	**Halo**
Capcom	**Dragon's Lair**
Cinemaware	**Robin Hood: Defender of the Crowd**
Climax	**Warhammer Online**
Climax	**Title Defense**
Cryo	**The Devil Inside**
Crytek Studios	**Engalus**
Crytek Studios	**X-Isle**
Dark Works	**1906: An Arctic Odyssey**
Digital Anvil	**Brute Force**
Eidos	**Tomb Raider**
Electronic Arts	***Un gioco su Harry Potter***
Frontier Development	**Elite Series**
Grand Studios	**Celestial Realms**
Infinite Machines	**New Legends**
Infrogames	**Superman**
Konami	**Crash Bandicoot X**
Konami	**Metal Gear Solid X**
Konami	**Silent Hill X**
Konami	**The Thing**
Konami	***Un gioco sul Tour de France***
LionHead Studios	**Black and White**
Mattel	**Tyco R/C**
Mattel	***Un gioco su Robotech***
Metro3d	**Armada 2 Exodus**
Microsoft	**NFL Fever**
Microsoft	**NBA Inside Drive**
Microsoft	**NHL Hockey**
Microsoft	**Mechwarrior**
Microsoft	***Un gioco di guida***
Oddworld	**Munch's Oddyssee**
Orbital Frog	**Infiltrator: Shadow Wars**
Paradox Entertainment	**Warzone Online**
Pivotal Games	**Desert Storm**
Rage	**E-Racer**
Rebel Act	**Blade of Darkness 2**
Savage Development	**Jurassic Park 3**
Sidhe Interactive	**The Druid King**
Studio 3	**Last Ninja: The Return**
Take Two Interactive	**Grand Theft Auto 3D**
Team17	**Worms games**
THQ	***Un gioco sulla WWF***
Tremor Entertainment	**Warcaster**
Ubi Soft	**V.I.P**
Ubi Soft	**XIII**
Unique Development Studios	**Futurama**
Video System	**F1 World Grand Prix 3**
Virgin Interactive	**Legion**

Aggiornamento **XBox**

Nel corso di una recente intervista, Robert Bach, vice presidente della sezione Home and Retail di Microsoft, ha confermato che le specifiche hardware di Xbox (vedi scorso **OuterWorlds**) sono da considerarsi pressoché definitive, a parte qualche ultima limatura al processore grafico, così come al design della console, per il momento gelosamente tenuto segreto. Il lancio pare confermato per la fine di quest'anno, con tutta probabilità all'appropinquarsi delle festività natalizie, mentre non è ancora stato confermato se Xbox esordirà prima sul mercato giapponese o sul suolo patrio. A seguire, ovviamente, l'Europa. Al momento, per il giorno del debutto, sono previsti una trentina di titoli, tra i quali almeno una mezza dozzina sarà Microsoft. Prevedibile, dunque, una trasposizione su console dei titoli PC di punta della casa, sebbene sia stato allestito anche un team interno riservato a progetti Xbox-only. Per il resto, Bach si è lasciato andare a ben poche altre anticipazioni, fissando come appuntamenti decisivi per la presentazione e la promozione della macchina il TGS e l'E3 primaverili. Voci di corridoio, invece, sussurrano che Gates potrebbe fare il grande passo questo gennaio presso il Consumer Electronics Show di Las Vegas, dove un suo discorso è previsto nella mattina del primo giorno. Altre speculazioni danno per certo un annuncio per febbraio o, al più tardi, ipotizzano una presentazione ufficiale per il Game Developers Conference di marzo, dove l'anno scorso era stata confermata formalmente l'esistenza del progetto Xbox. Nel frattempo, sempre più aggressiva si fa la campagna per l'arruolamento di nuove case disposte a produrre titoli per la console Microsoft. Pare che la casa di Redmond, infatti, abbia deciso di porre le sue royalty ad otto dollari a copia (Sony e Nintendo ne prendono circa 9-10). Un dollaro solo potrebbe apparire un misero scarto, ma moltiplicato per il numero delle unità che un mercato in salute permette di smerciare, il vantaggio per i produttori potrebbe rappresentare un ottimo incentivo allo sviluppo di titoli per Xbox. E' finalmente noto il nome del produttore della RAM per Xbox (64 MB di memoria unificata, il cui punto di forza risiede proprio nell'aspecificità che permetterà agli sviluppatori di usare per i vari aspetti del gioco la quantità desiderata secondo necessità). Micron Technology, infatti, ha annunciato di essersi legata a Microsoft per un periodo di 6 anni per la fornitura di moduli DDR SDRAM a 200 MHz. Restando in tema di hardware, se nello scorso **OuterWorlds** si era parlato di due differenti società produttrici dell'hard disk per Xbox, questo mese è la volta del lettore DVD. Ad affiancare la già annunciata Thomson Multimedia, infatti, sarà Carlton Communications che, secondo quanto riportato dall'edizione inglese del Financial Times, ha firmato un contratto pluriennale con Microsoft proprio per la produzione di lettori ottici. Per concludere, un'ultima notizia a sostegno della tesi secondo la quale tutti gli universitari vorrebbero studiare negli USA: lo scorso 12 novembre, presso l'Università del Texas (er.. forse nel Texas non proprio tutti ci vorrebbero andare...) si è svolto un seminario su Xbox. Jeff Henshaw, program manager del team software Xbox, ha intrattenuto la platea rivelando poco o nulla, approfondendo le specifiche tecniche dell'unità NV2A e ribadendo agli studenti che Xbox non sarà un computer in scala ridotta, bensì una console vera e propria. A tale proposito, stuzzicato sull'implementazione di un web browser, Henshaw ha ironicamente risposto: *"La gente mi domanda se esisterà un web browser per Xbox. La risposta è no perché non ho mai sentito parlare di un gioco intitolato* web browser".

Le terze parti

Interrogato sulle possibilità di successo della "sua" console, Bill Gates aveva affermato che: *"Xbox dominerà il mercato perché avrà i giochi migliori"*. Sicuramente ne avrà numerosissimi, come dimostra il fatto che ormai non esista più software house che giorno dopo giorno non si metta in lista per ottenere un tool di sviluppo. Mentre il corteggiamento a SquareSoft procede senza sosta (nella speranza di un fantomatico Final Fantasy X – "ics", non dieci) e il sostegno di Electronic Arts pare ormai dato per certo, questa la lista ai primi di dicembre 2000 delle software house intenzionate a supportare la nascitura macchina Microsoft.

Acclaim Entertainment, Inc.
Activision, Inc.
Aki Corp.
Alfa System Co., Ltd.
Altar Interactive
Anchor Inc.
Angel Studios, Inc.
ARC System Works Co., Ltd.
Argonaut Games plc
Arika Co., Ltd..
Artdink Corporation
Artoon Co., Ltd.
Ask Co., Ltd.
Atlus Co., Ltd.
Attention to Detail Ltd.
Awesome Developments Ltd.
bam! entertainment
Bandai Co., Ltd.
Barking Dog Studios, Ltd.
Bethesda Softworks Inc.
BioWare Corp.
Blue Byte Software, Inc.
Blue Shift, Inc.
Bunkasha Publishing Co., Ltd.
Capcom Co., Ltd.
Charybdis Limited
Climax Co., Ltd.
Conspiracy Entertainment Corporation
Core Design Ltd.
Crave Entertainment, Inc.
Criterion Software Ltd.
Cryo
Crystal Dynamics Inc.
Datam Polystar Co., Ltd.
Deep Red Games Ltd.
DigitalWare Inc.
DMA Design Ltd.
DreamCatcher
DreamForge Intertainment, Inc.
Dwango Co., Ltd.
Dynamix
Edge of Reality, Inc.
Eidos interactive Ltd
Empire Interactive
EON Digital Entertainment
Epic Games
Escape Factory, Ltd.
Fox Interactive
From Software , Inc.
Funcom
Gameplay
Gathering of Developers
Genki Co., Ltd.
Global A Entertainment, Inc.
h.a.n.d. inc.
H.I.C. Co., Ltd.
Hasbro Interactive
Havas Interactive
Headlock Inc.
Heavy Iron Studios
Housemarque
Hudson Soft Co., Ltd.
Humongous Entertainment, Inc.
id Software, Inc.
I-Imagine Interactive
image corporation
Imagineer Co., Ltd.
Incredible Technologies, Inc.
Infogrames
Interplay Entertainment Corp.
Jaleco Co., Ltd.
Kaboom Studios Limited
Kalisto Entertainment
Kemco/Kotobuki System Co., Ltd.
Kodiak Interactive Software Studios
Koei Co., Ltd.
Konami Corporation
Kool Kizz Amusement Works
Kuju Entertainment
Legend Entertainment Company
LightWeight Co., Ltd.
Lost Boys Interactive
Majesco, Inc.
Mass Media, Inc.
Max-International Inc.
MGM Interactive, a unit of
Metro-Goldwyn-Mayer Inc.
Microids
Midas Interactive Entertainment
Midway Home Entertainment Inc.
Monolith Productions, Inc.
Monster Games, Inc.
Mythos Games Ltd.
Nagi Co.
Namco Limited
Nest Corporation
Neversoft Entertainment
Nihilistic Software, Inc.
Nihon Create Inc.
NovaLogic, Inc.
Over Work's Inc.
Pacific Coast Power & Light Co.
Panther Software, Inc.
Papyrus
Paradigm Studios
Pipe Dream Interactive
Qube
R A C
Radical Entertainment
Rage
Raven Software
Red Storm Entertainment, Inc.
Reflections Interactive
Ripcord Games, LLC
Riverhillsoft Inc.
Rockstar Games
Saffire Corporation
SCi Entertainment Group PLC
Shoeisha Co., Ltd.
Sierra
Silicon Dreams Studio Ltd.
Simon & Schuster Interactive
Sky. Co., Ltd.
SouthPeak Interactive
Spike Co., Ltd.
Starbreeze Studios
T&E Soft, Inc.
Taito Corporation
Takara Co., Ltd.
Take-Two Interactive Software, Inc.
Takuyo Kougyo Co., Ltd.
TDK mediactive, Inc.
Tecmo, Ltd.
Telenet Japan Co., Ltd.
Terminal Reality
The Codemasters Software Company Ltd.
The Collective, Inc.
The Lego Compay A/S
The Pitbull Syndicate
The Whole Experience, Inc.
THQ
Titus
TopWare Interactive AG
Treasure, Inc.
Ubi Soft Entertainment
Valve, LLC
Victor Interactive Software Inc.
Video System Co., Ltd.
Virgin Interactive
VIS entertainment plc
Volition, Inc.
Warthog PLC
XeNN inc.
Yager Development
Yuki Enterprise Inc.
Zono, Inc.

The X-Team

La prima persona che idealmente viene collegata al suono della parola Xbox è sicuramente Bill Gates, il cui nome richiama la visione di una sfilza di manager intenti ad amministrare una delle fortune più imponenti del mondo. Ma pochi sanno che i "padri" della console Microsoft non sono grigi responsabili di marketing, ma grandi esperti del settore e videogiocatori entusiastici. Per cominciare a prendere confidenza con figure che, con buone probabilità, guadagneranno sempre maggior risalto all'interno del panorama videoludico, seguono brevi schede sui responsabili della nascita di Xbox.

Seamus Blackley

Seamus Blackley, direttore del team di tecnologia avanzata Xbox, è anche la prima persona ad aver avuto l'idea di realizzare una console in casa Microsoft. Osservando la rapidissima evoluzione dell'hardware PC, ebbe una folgorazione molto simile al famoso uovo di Colombo: le potenzialità dei PC attuali possono competere con qualsiasi console della nuova generazione. Partendo da tale supposizione, iniziò a lavorare insieme al suo team ad una macchina che rappresentasse una fotografia dell'hardware esistente, che meglio potesse gestire videogiochi stupefacenti e capaci di rivaleggiare con la concorrenza senza bisogno di continui e stressanti upgrade, sia per i consumatori sia per gli sviluppatori stessi. In tal senso, fu subito chiaro che il punto forte di tale progetto sarebbe stata la possibilità di riuscire a coniugare l'eccitante e prospero mercato delle console con le modalità di sviluppo tipiche dell'universo PC, privato però dei continui problemi di compatibilità o di supporto dei più svariati sistemi. La creazione di un sistema chiuso, facilmente programmabile e altamente competitivo in termini computazionali, trovò una buona accoglienza in casa Microsoft, sebbene Gates in persona si fosse pronunciato sulla necessità di creare una macchina comunque PC compatibile. La realizzazione di un ibrido, però, probabilmente non sarebbe stata una scelta azzeccata e, per fortuna, Blackley ed il suo team riuscirono ad ottenere l'ok per la produzione di una console vera e propria. Unica eccezione, la presenza di un hard disk. I più maliziosi hanno subito sospettato che tale inclusione su una console targata Microsoft fosse inevitabile, perché, per sua natura, Windows non riesce a fare nulla senza creare infiniti file temporanei. Intervistato sull'argomento, Blackley ha invece dichiarato che la presenza di questa periferica interna sarà un vero asso nella manica, permettendo di alleggerire la mole di dati caricati direttamente via DVD, il tutto a vantaggio di una maggiore rapidità d'azione, unita alla possibilità di realizzare mondi realmente persistenti, ove un oggetto spostato in una determinata locazione rimarrà tale fino alla fine del gioco e non fino ad esaurimento della RAM.

Kevin Bachus

Nel gennaio '99, Blackley espose la sua idea a Kevin Bachus, direttore Microsoft delle terze parti, che subito comprese le potenzialità di una console basata sull'architettura degli odierni PC. In particolare, analizzando il lato economico del progetto, Bachus capì che la concorrenza sfrenata tra i produttori di hardware PC avrebbe potuto facilitare non poco la realizzazione di una console estremamente potente a basso costo (stime attuali attestano il prezzo finale intorno ai 200-300 dollari). Contattati tutti i possibili fornitori e selezionati i cavalli vincenti (leggi Intel, Nvidia e le altre società interessate), l'attenzione di Bachus si è subito spostata ai produttori di software. Trattando di console, era impossibile non contattare le principali softco giapponesi, vere colonne portanti dell'industria videoludica. Uno dei primi timori era proprio che i produttori del Sol Levante non fossero disposti a sviluppare titoli per una console made in USA: *"Sono anche loro interessati a guadagnare soldi"* assicura pragmatico Bachus. *"Nessuno ha rifiutato la nostra proposta per motivi nazionalistici. Le softco nipponiche sono molto più interessate alla nostra politica di marketing in oriente piuttosto che alla nostra provenienza geografica"*. Un altro aspetto sulla cui importanza Bachus cerca di rivolgere l'attenzione degli sviluppatori è il supporto per il multiplayer, in particolare online. Ma questo è un elemento che, per motivi storici ed "affettivi", è sicuramente più congeniale a Jay Allard.

Jay Allard

Forse la personalità più carismatica all'interno del team Xbox, sicuramente "personaggio" per la sua passione per gli sport estremi e per i gusti "alternativi", J Allard occupa il ruolo di general manager della divisione piattaforma di sviluppo e terze parti. Figura di spicco all'interno di Microsoft, si è imposto riuscendo a portare Internet Explorer nelle case di qualsiasi navigatore (e in casa Gates pesanti beghe legali, ma questo è un altro discorso) e rappresenta sicuramente una delle figure più adatte con cui discutere sul futuro del multiplayer. Allard è assolutamente convinto che, tra cinque anni, nessuno avrà più voglia di cimentarsi con titoli single player. L'avvento delle connessioni a banda larga (per cui Xbox sarà già predisposto) è interpretato come la scintilla che scatenerà un processo irreversibile: l'avvicinamento della massa all'online gaming, per il momento regno di una sempre più consistente nicchia di utenza PC e sicuramente non formata da giocatori occasionali. *"Il videogame sta diventando mainstream"* osserva Allard *"e ci troviamo di fronte ad un enorme cambiamento. Microsoft è riuscita a ridefinire la maniera in cui la gente lavora; ora vogliamo cambiare il modo in cui gioca"*. Le mire, dunque, sono estremamente ambiziose (oramai chiunque presenti una nuova console deve quanto meno assicurare la scomparsa della fame nel mondo), ma per tirare verdetti sarà necessario aspettare ben oltre la data di lancio di Xbox. Oltre a curare l'aspetto online del progetto Microsoft, Allard ha messo mano anche allo sviluppo dell'OS del sistema, che promette di essere una versione estremamente "light" (intorno ai 500 KB) di Windows 2000 (kernel) ottimizzata per evitare il tipico effetto "calende greche" ogni qual volta si accenda un PC.

Ed Fries

Sulle spalle di Ed Fries pesa la gravosa responsabilità di assicurare al lancio di Xbox la presenza di vere e proprie killer application. In qualità di vicepresidente della produzione videogiochi, Fries cura tutti i progetti interni a Microsoft e mantiene i contatti con le terze parti. Intervistato insieme ad Alex Seropian (uno dei fondatori di Bungie, il team di Halo, ora assorbito da Microsoft) ha così esplicitato la filosofia di Microsoft Games: *"Questo è un approccio totalmente nuovo. Stiamo cercando di mantenere intatta l'identità dei team acquisiti, ma allo stesso tempo cementarli nell'ottica di un singolo gruppo. Il tentativo è quello di ottenere, piuttosto che un'unica, enorme compagine, una collezione di numerosi studio che sviluppino per noi collaborando tra di loro"*. E per il momento tale approccio sta fornendo ottimi risultati, in quanto la sezione Microsoft Games originariamente comprendeva un gruppo di 100 persone ed ora sta superando le 500, con 200 nuove assunzioni previste per il prossimo anno. L'obiettivo di Fries è riuscire a creare un vasto assortimento di videogame per riuscire a soddisfare i gusti di un pubblico di massa, tenendo sotto controllo la qualità dei progetti: *"ciò che realmente conta è la qualità. La quantità è fondamentale per sostenere una maggiore varietà, ma il punto chiave è riuscire ad ottenere almeno un gioco eccezionale in ogni genere principale"*. Seguendo tale principio, Microsoft Games assicura che riuscirà a realizzare entro il primo anno di commercializzazione di Xbox tra i 20 e i 30 titoli. Nello stesso periodo, si prevede che le terze parti ne lanceranno almeno un'ottantina.

Chanel Summers

Nel ruolo di responsabile della sezione audio del team di tecnologia avanzata, Chanel Summer si è prefissata l'ambizioso compito di *"creare un comparto audio talmente straordinario da far dimenticare agli utenti Xbox lo stupore per la grafica dei giochi!"*. Tutto questo grazie all'ausilio della Direct Music, già implementata nelle DirectX 6.1 (ora siamo alla versione 8), ma mai completamente supportata dagli sviluppatori. Così spiega Summers: *"La quasi totalità dei produttori sottovaluta enormemente la componente acustica dei giochi, considerandola spesso come aspetto accessorio dello sviluppo. [...] Ma questo è estremamente sbagliato, perché con Direct Music si è in grado di creare audio variabile, che dinamicamente può evolversi e cambiare, senza mai ripetersi o innescare loop"*. Esplicando nel dettaglio il concetto, Summers aggiunge: *"La capacità di realizzare audio interattivo, significa che la musica può adattarsi a ciò che sta accadendo su schermo. Ma, ancora più interessante, anche il contrario: si potranno realizzare giochi in cui sarà la musica ad ispirare l'aspetto visivo. Ad esempio, la musica potrebbe influenzare il ritmo con il quale il protagonista cammina, o eventuali stacchi repentini di tonalità potrebbero innescare agguati nemici o modificare completamente lo scenario"*. Quest'ultimo aspetto è sicuramente visionario ed innovativo (se non si vuole considerare **Vib Ribbon** un antesignano del genere) e spiega anche perché, sotto il profilo hardware di Xbox, tanta importanza si sia data alla componente sonora. Le specifiche, infatti, parlano di ben 256 canali audio e, data la natura unificata della stessa, la teorica possibilità di utilizzare tutti i 64 MB di RAM (nella realtà è impossibile che le altre componenti di gioco non ne usufruiscano abbondantemente), contro i 48 canali e i 2 MB dedicati di PS2.

Horace Luke

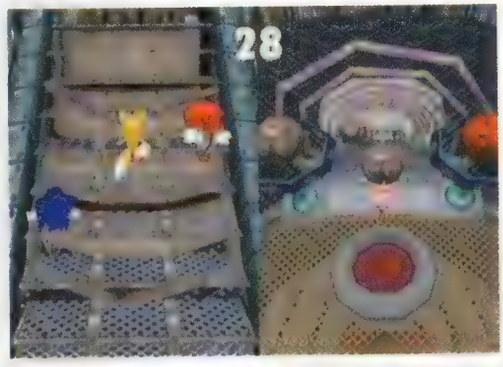
Legittima aspirazione di Xbox è quella di affermarsi come console mainstream. E così come è ben noto che sull'acquisto di un titolo da parte di un giocatore occasionale enorme peso hanno la confezione e la copertina, lo stesso vale per l'hardware, che deve mostrarsi il più possibile accattivante o comunque "cool". In qualità di direttore creativo del team Xbox, Horace Luke proprio di questo va occupandosi. Infatti, insieme al suo gruppo di disegnatori, modellisti, scultori ed artisti in genere, ha curato il design di console e controller. *"Il look di una console è fondamentale. Per attirare l'utente non solo deve raffigurare la potenza di calcolo offerta dall'hardware, ma deve anche rappresentare un trofeo da mostrare orgogliosi agli amici per farli morire di invidia"*. In tale senso, Horace guarda con ammirazione al mercato automobilistico, in particolare al settore delle autoradio, estremamente ostensivo, portando ad esempio gli amplificatori capaci di far rimbalzare i sedili posteriori con la sola potenza dei bassi. Restando in tema, e volendo paragonare l'immagine di Xbox a quella di un'automobile, Horace ha le idee ben chiare: *"Una BMW M3 a colpo d'occhio si presenta come una totale esperienza di guida, così come Xbox sarà una totale esperienza di gioco"*. La frase è sicuramente d'effetto, in particolar modo per chiunque sia innamorato della linea del bolide BMW (qualcuno non lo è?) ma, comunque, al momento di scrivere quest'articolo l'aspetto finale non è ancora stato mostrato, e **SC** si augura sia ben diverso dai "falsi" che circolano su Internet.

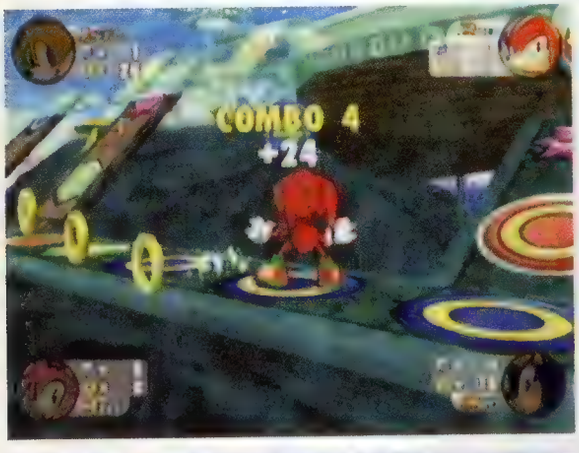
Sonic Shuffle

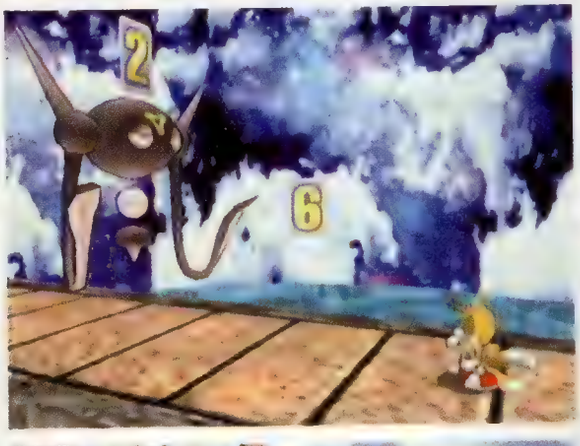
Formato: **Dreamcast** Casa: **Sega** Sviluppatore: **Interno**

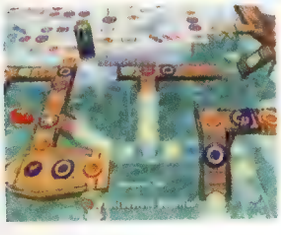
Strutturato sui canoni del party-game, con apposito board-game a fare da fondamenta, **Sonic Shuffle** offre a 4 giocatori la possibilità di affrontarsi in una sfida a colpi di minigiochi, anelli e pietre preziose, su uno dei tabelloni messi a disposizione dal gioco. Il meccanismo di base, costruito su una classica impostazione a turni, prevede la possibilità da parte dei giocatori di selezionare una carta-numero (per muoversi sul tabellone) o una delle gemme eventualmente possedute (per effettuare delle azioni particolari), con l'obiettivo finale di raggiungere prima degli avversari i vari pezzi di pietra preziosa posizionati progressivamente sul tabellone. La caccia alle pietre, ovviamente, è arricchita dalle proprietà delle immancabili caselle speciali, con le quali far partire minigames di varia natura e conquistare anelli bonus, gemme magiche o vantaggi di altra natura. Il panorama ludico offerto da **Sonic Shuffle** si rivela molto vario, ed offre sia minigiochi da affrontare in 4, che sfide in coppia, che brevi event in singolo dove sconfiggere a colpi di carte avversari "esterni" o dove rispondere a semplici domande. La quantità non coincide però in questo caso con la qualità, e quello che rimane, a conti fatti, è solo un board-game fatto di una buona struttura di fondo (interessanti gli utilizzi delle gemme speciali), ma con un bilanciamento globale a tratti ridicolo. Tempi e frequenza dei caricamenti talvolta inconcepibili, minigiochi molto poco ispirati e scarsamente coinvolgenti, sezioni in singolo o in coppia con l'unico merito di annoiare ed emarginare gli altri giocatori, oltre che vari elementi pregiudicanti il versante strategico, rappresentano infatti solo i chiodi sulla bara di un titolo che, a conti fatti, ha nella presenza di Sonic e della restante marmaglia mascottereccia il suo unico motivo di richiamo. In **Sonic Shuffle** non c'è un minimo spunto di rilievo che non sia affondato dalle negligenze del team di programmazione, non c'è un lavoro di design dei minigames che possa dirsi quantomeno degno della concorrenza, non esiste possibilità di divertimento che non scaturisca da una lunga e accondiscendente pratica di gioco, dalla presenza di un affiatatissimo gruppo di amici, o dal totale abuso di alcool…

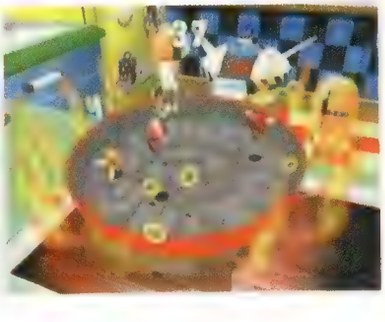
Bottomline: Sonic Shuffle, in definitiva, è un gioco da dimenticare. Un affronto ad una mascotte storica che, per motivi affettivi e di curriculum, non meritava una mortificazione di questo genere. Il titolo Sega, globalmente al sicuro per ciò che concerne la realizzazione audio/video, risulta infatti un vero e proprio cumulo di macerie per quello che riguarda gli aspetti della giocabilità, del design e del bilanciamento. Per chi voglia cimentarsi in un party-game degno di nota il consiglio non può essere che uno: dimenticare il porcospino e rivolgersi all'idraulico Nintendo o, in misura minore, al marsupiale Sony. Due campi di gioco dove un sufficiente numero di amici e 4 pad a disposizione possono portare a risultati senza dubbio migliori…







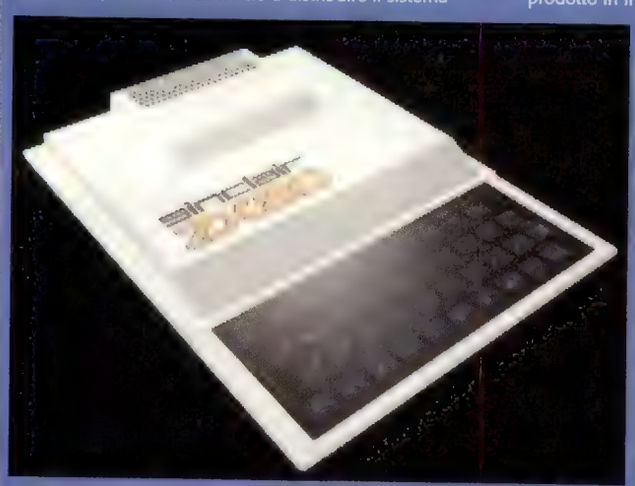




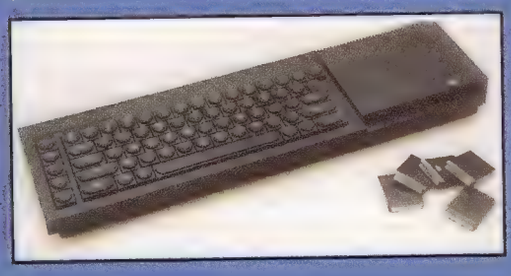
Retrogaming

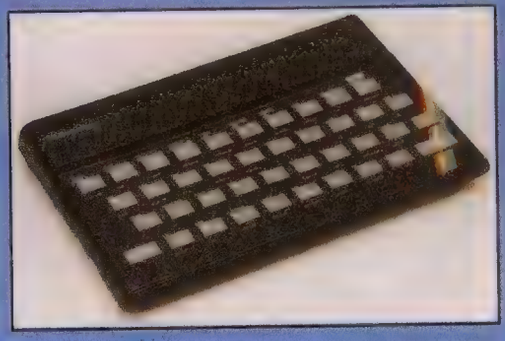
Sinclair: il Leonardo dell'informatica

Dopo aver parlato dell'Amstrad mi sembra più che logico trattare della Sinclair, forse la più importante compagnia inglese produttrice di computer di tutti i tempi. Forse non in termini di fatturato, ma di sicuro in termini di successo e di immagine presso il pubblico. La Sinclair venne fondata da Sir Clive Sinclair, un brillante ingegnere inglese con il pallino per la miniaturizzazione e le innovazioni tecnologiche. Il successo ed il fallimento della società da lui fondata dipese proprio da queste sue prerogative ed interessi. Se da un lato gli permisero di sfornare prodotti di notevole successo come gli Spectrum, gli fecero anche partorire prodotti di scarsa presa presso il pubblico. In ogni caso ciò che distingueva Sir Clive era proprio la sua genialità: ogni prodotto delle sue società era nato da sue idee embrionali che venivano poi messe in pratica dal suo fedele team di progettisti sotto le sue rigide direttive. Dopo un lungo periodo in cui i suoi sforzi erano stati rivolti verso la produzione di calcolatrici ed altri gadget elettronici di vari livelli di complessità e di miniaturizzazione, il passo successivo, quello che permise alla sua società di raggiungere la vera notorietà, fu la progettazione di quello che viene considerato come il primo home computer mai prodotto oltre che il più economico. Ironicamente, questo computer che rappresentò l'inizio di una lunga serie di prodotti di successo, venne prodotto come veloce via per fare soldi. La produzione di una linea di computer venne infatti avviata solo per autofinanziare un altro progetto da tempo nella mente di Clive Sinclair: un televisore con tubo catodico piatto. Ritornando a noi, il computer che iniziò a rendere popolare il marchio era lo ZX80, basato sul popolare processore Z80, tutt'ora utilizzato in molti prodotti commerciali. Lo ZX80 venne commercializzato nel 1980 ed inizialmente era disponibile solo ed esclusivamente in kit di montaggio: venivano forniti lo châssis, la scheda madre ed i vari componenti da saldare sulla scheda stessa. Il prezzo era di sole 79.95 sterline, a cui dovevano poi esserne aggiunte altre nove se si voleva anche l'alimentatore! Il computer era estremamente semplice, dotato di solo 1Kb di RAM, ma nel contempo era anche molto potente considerando il periodo in cui erano stato concepito ed il prezzo a cui era stato messo in vendita. Poche settimane dopo il lancio dello ZX80, la Sinclair cominciò a distribuire il sistema anche già assemblato, al prezzo di 99.95 sterline e le vendite raggiunsero livelli inaspettati dalla stessa società: in totale, pur senza raggiungere i livelli di vendita milionari dei successori, ben 70.000 esemplari del sistema vennero venduti. Lo ZX80 venne sfruttato parecchio non solo dagli hobbisti, ma anche da coloro che volevano semplicemente provare l'ebbrezza di avere un computer in casa senza spendere però le cifre folli a cui erano proposti le macchine concorrenti. Visti gli ottimi risultati ottenuti con questo sistema, l'anno successivo la Sinclair mise in commercio il successore, chiamato con molta fantasia ZX81. Il nuovo modello, sempre basato sullo Z80, e sempre con solo 1Kb di RAM, rappresentò l'inizio dell'era informatica in Gran Bretagna e di riflesso in Europa. Il sistema vendette milioni di esemplari grazie al fatto che, pur essendo decisamente primitivo, era estremamente economico (49.95 sterline in versione kit di montaggio e 69.95 in versione già montata) e soprattutto versatile. Il grande successo del sistema trovava le sue ragioni anche nel tipo di distribuzione adottata: per la prima volta la Sinclair vendeva un suo prodotto non solo per corrispondenza, ma anche nei negozi grazie ad un accordo di distribuzione esclusiva con la popolare catena di negozi W.H. Smith. Il computer permetteva di gestire una grafica decisamente più complessa del predecessore tanto è vero che su questo computer venne pure prodotto il primo gioco tridimensionale della storia: l'agghiacciante **3D Monsters Maze**. Pur estremamente semplice, il gioco consisteva nel cercare di uscire da un labirinto prodotto in una semplicissima grafica wireframe, la possibilità di incontrare un T-Rex nei meandri del labirinto stesso rendeva il gioco avvincente e caricava di ansia il giocatore. Il sistema di Sinclair è in particolar modo importante perché è su di esso che alcuni dei più noti programmatori ed ideatori di videogiochi inglesi iniziarono i loro primi esperimenti di programmazione! Mentre questo computer prendeva piede in Inghilterra, nei laboratori della Sinclair i progettisti erano al lavoro sul progetto ZX82, che sarebbe in seguito diventato il più popolare prodotto mai commercializzato con il marchio di Sir Clive. Il progetto, terminato per l'appunto nel 1982, venne commercializzato con il nome di ZX Spectrum e divenne il più popolare e venduto home computer mai prodotto in Inghilterra! Effettivamente il sistema era estremamente rivoluzionario rispetto ai predecessori: basato sempre sullo Z80 della NEC, era però dotato di maggiore RAM (16Kb nella versione base e 48Kb nella versione più completa) e soprattutto poteva gestire sia grafica a colori, ben 16, sia il sonoro, ben 10 ottave generate attraverso un altoparlante integrato nel computer stesso. Il sistema era decisamente meglio concepito rispetto ai predecessori: a parte i colori ed il sonoro, era dotato di una tastiera di gomma decisamente migliore rispetto a quella a membrana e di un basic avanzato in grado di gestire anche comandi appositi per generare grafica, sonoro e routine abbastanza complesse attraverso un solo comando. Inizialmente venduto esclusivamente per corrispondenza, vendette talmente tanto da convincere Sinclair ad affidarsi a canali più convenzionali distribuendo perciò il suoi prodotti anche nei negozi e nei grandi magazzini e questa volta non più in esclusiva. Da questo momento il successo del sistema divenne inarrestabile ed iniziò pure la distribuzione internazionale che permise allo Spectrum di diventare uno dei computer più venduti nell'Europa dell'epoca. La distribuzione in USA avvenne attraverso la Timex, che già aveva distribuito i precedenti modelli e che da tempo si occupava della fabbricazione dei computer Sinclair nella fabbrica in Inghilterra, ma il sistema non riuscì a farsi strada nel difficile mercato americano così come pure i suoi predecessori. A quei tempi, negli USA, Atari, TRS, IBM, Commodore ed Apple affollavano già il mercato degli home computer con una distribuzione decisamente migliore rispetto a quella garantita dalla Timex ai computer creati dalla Sinclair. Per questo motivo, nonostante il prezzo decisamente più competitivo, il sistema non ottenne gran successo e venne ben presto dimenticato dagli utenti nord americani. Dopo le due prime versioni commercializzate nel 1982, lo Spectrum fu distribuito in Europa in molte altre "forme" che però non aggiunsero poi molte novità alla macchina ma le permisero di essere venduta fino al 1993! La prima versione "migliorata" dello Spectrum fu il modello Plus del 1984 che introduceva una solo novità sostanziale: la tastiera rigida che sostituiva la tanto denigrata tastiera di gomma del modello originale. Esteticamente molto simile ad un QL, di cui parleremo in seguito, e suo contemporaneo, il sistema non incontrò molti favori da parte della critica che considerava il

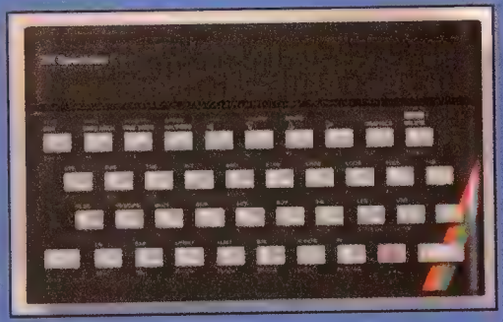


sistema solo un modo per fare velocemente più soldi possibile sfruttando il nome altisonante. In ogni caso il pubblico reagì più che bene e, nonostante la tastiera non fosse qualitativamente allo stesso livello di diverse altre tastiere di terze parti prodotte per il sistema originale, le vendite del nuovo modello si dimostrarono sempre all'altezza del suo nome. Nel 1986 venne poi commercializzato lo Spectrum 128 che rappresentò anche l'ultimo computer distribuito dalla Sinclair sotto l'egida del suo fondatore e capo indiscusso. Il 128 però, oltre ad una memoria RAM maggiore, introduceva anche una serie di annosi problemi di compatibilità con il software prodotto per il computer; questo nonostante il sistema potesse funzionare sia in modalità 128 sia in modalità 48. Di questi problemi si accorsero subito sia la stampa specializzata sia gli utenti e questo decretò una fine prematura per il sistema. Questi problemi di compatibilità denunciavano la scarsa cura con cui la Sinclair da sempre progettava i suoi sistemi, purtroppo in un mercato ormai non più orientato verso gli hobbisti, ma più mirato al mercato di massa, certi problemi si facevano sentire in modo sempre più amplificato! I successivi modelli di Spectrum vennero difatti progettati e distribuiti dall'Amstrad che acquistò nel 1986 diritti e stock di tutti i computer Sinclair prodotti. Sotto l'egida della società produttrice della linea CPC vennero prodotti lo Spectrum 2+, dotato di registratore a cassette integrato e lo Spectrum 3+ che invece integrava un disk drive per dischetti a 3'. Entrambi i sistemi risolvevano alcuni problemi di compatibilità presenti nella precedente versione ma, a causa di alcune novità di progettazione, tra cui l'utilizzo di porte joystick non in standard con quelle in uso in precedenza, ne introduceva altre! Entrambi i sistemi erano decisamente derivati, come design e filosofia di produzione, dalla linea CPC e ne rappresentavano una sorta di concorrente a basso costo. Purtroppo, nonostante gli sforzi dell'Amstrad, che onorò comunque il marchio in modo pregevole, i due nuovi modelli si ritrovarono inseriti in un mercato ormai sempre più orientato verso i computer a 16 bit e le console. Oltretutto sistemi di prezzo analogo o di poco superiore come il Commodore 64 erano decisamente meglio supportati dagli sviluppatori. Il marchio Sinclair resistette ben poco alla scomparsa dello Spectrum: venne utilizzato solo per commercializzare due linee di PC compatibili di scarsa potenza, il PC200 ed il PC500 che, pur beneficiando di un prezzo decisamente basso, erano ben poco competitivi in un mercato ormai subissato da cloni economici ben più versatili di questi. La vendita della società e del marchio all'Amstrad arrivò a causa dei molti problemi economici in cui versava la società. Nonostante le eccellenti vendite dei suoi prodotti, la società di Sir Clive si ritrovò in cattive acque finanziarie principalmente a causa dell'insuccesso ottenuto da due prodotti che invece, nelle idee del suo fondatore, avrebbero dovuto portare alla definitiva consacrazione del marchio. Il primo di questi fallimentari progetti fu il QL, o Quantum Leap, che come dice il nome, sarebbe dovuto essere un vero e proprio salto di qualità rispetto ad ogni altro computer presente sul mercato. Il sistema ebbe una progettazione estremamente travagliata che purtroppo ebbe strascichi pesanti anche dopo la sua commercializzazione. In linea di principio il computer era stato concepito per essere una potente macchina da lavoro: basato su un potente processore della serie Motorola 68000, il sistema era dotato di 128Kb di RAM, espandibili a 640Kb, di una suite di quattro programmi (word processor, data base, spreadsheet ed un versatile programma di grafica) e di due microdrive come memoria di massa. I microdrive, disponibili anche per Spectrum, erano una memoria di massa concepita dalla Sinclair per sostituire dischetti e nastri; purtroppo il fatto di non essere un prodotto standard, utilizzato cioè anche da altri sistemi, ne decretò l'insuccesso e fu uno dei motivi per cui il QL vendette "solo" 100.000 esemplari contro i milioni di esemplari delle macchine Spectrum. I più grandi problemi, comunque, non derivavano da questa memoria di massa, ma dai pesanti bug presenti nel sistema operativo del computer nel momento della sua commercializzazione. A causa di questi bug (che vennero risolti solo dopo mesi dal lancio, con pesantissimi costi di sostituzione delle macchine già vendute) i sistemi erano praticamente inutilizzabili per applicazioni serie e questo minò irreparabilmente le sorti di questo potente computer. In pratica il sistema che avrebbe dovuto risollevare le sorti della Sinclair (in crisi a causa del rallentamento delle vendite degli Spectrum) si rivelò uno dei motivi per cui il marchio perse credibilità. A peggiorare le cose si aggiunse anche il terribile salasso economico che la società dovette subire a causa di un vero e proprio capriccio del suo fondatore: il C5. Il C5 era un vero e proprio "triciclo" a motore sul quale Sinclair aveva investito tutto il suo tempo ed il suo denaro: purtroppo per molti motivi questo strambo mezzo di trasporto fu il più grande fiasco commerciale mai visto in Inghilterra e costò carissimo alla Sinclair. Probabilmente i molti problemi presenti nel QL erano dovuti alla scarsa cura con cui il sistema era stato progettato mentre quasi tutti gli sforzi erano concentrati, per volere dello stesso Clive, verso il C5 ed i suoi progettati successori. I tre problemi, rallentamento delle vendite dello Spectrum, i bug del QL ed il C5, arrivarono purtroppo uno dietro l'altro e misero in ginocchio la società piena di debiti e senza liquidità. Per questo Sinclair decise di vendere e lo fece con condizioni decisamente sfavorevoli: perse ogni diritto sui suoi computer, ma anche sul marchio Sinclair visto che si impegnò a non produrre mai più un altro computer con il suo nome. Sinclair comunque non si fermò e riprese a lavorare su più fronti fondando in seguito diverse società. Tra queste ci fu anche la Cambridge Computer che nel 1988 mise sul mercato lo Z-88 un computer laptop basato sullo Z80 e dotato di schermo LCD in bianco e nero. Il sistema, collegabile ma non compatibile con i computer PC compatibili, ottenne un discreto successo, ma non raggiunse la popolarità né i livelli di vendita dei precedenti computer ideati da Sinclair con la sua precedente società. Contrariamente a quanto alcuni credono, lo Z-88 non ha nulla a che vedere con il super computer che era in progettazione nei laboratori della Sinclair al momento della vendita della società. Il progetto per questo sistema, che nelle intenzioni di Sir Clive sarebbe dovuto diventare una sorta di Amiga a basso costo, venne anch'esso acquistato dall'Amstrad che però non ne continuò lo sviluppo ancora troppo arretrato per concentrare gli sforzi verso la linea CPC. Questo super computer, chiamato progetto Enigma dai giornalisti dell'epoca, ma definito Loki (contrazione di Low Cost Color Computer) dai progettisti della società, sarebbe dovuto essere basato sempre sullo Z80, avrebbe dovuto avere 128Kb di RAM e due chip addizionali dedicati a grafica e sonoro. Previsto per essere commercializzato ad un prezzo inferiore alle 200 sterline e dotato di piena compatibilità con lo Spectrum, nelle intenzioni di Sir Clive, avrebbe dovuto confrontarsi direttamente con l'Amiga commercializzato in quegli anni a più di 1.500 sterline. Considerando che il sistema aveva molte similarità con il successivo Sam Coupé, uno Spectrum-compatibile distribuito con scarso successo qualche anno dopo, probabilmente le idee di Sinclair erano pura utopia. Attualmente Sir Clive Sinclair vende per corrispondenza le sue ultime idee divenute realtà: due radio miniaturizzate ed un motore per biciclette. Il suo mito però finì con la vendita della società che lui stesso fondò e rese celebre. E con la fine del suo mito, l'uomo considerato da alcuni giornalisti come il più grande inventore di tutti i tempi insieme a Leonardo, tornò ad essere quello che era in realtà: un brillante progettista con troppe idee per la testa.





ZX-81 COMPUTER KIT PARTS

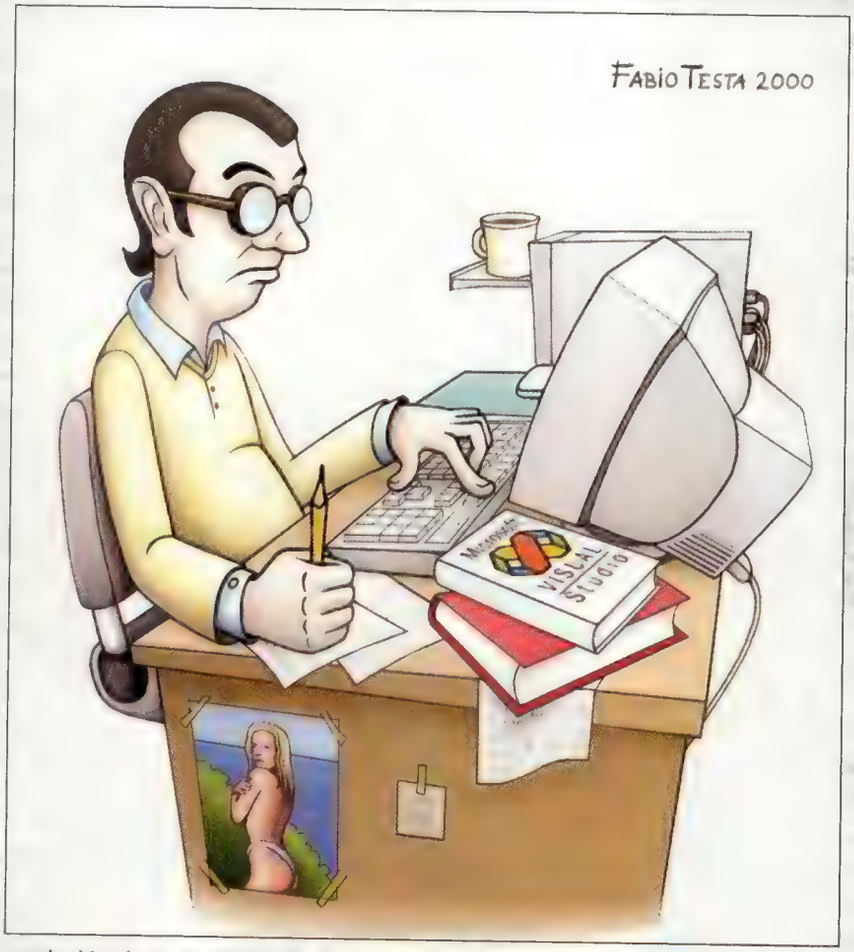


Game Development

Il programmatore
Parte 1 – L'intelligenza artificiale

a cura di adriano**avecone**

Dopo aver esaminato la figura del Game Designer, questo mese ci occuperemo di uno degli elementi insostituibili di una software house: il programmatore. Abbiamo già incontrato alcuni aspetti relative ai *coder* nei precedenti appuntamenti di **Game Development**. In questi numeri cercheremo di approfondire alcune tematiche avanzate. Una delle più attuali di queste è l'Intelligenza Artificiale (IA o Artificial Intelligence, AI) che, grazie alla grande potenza di calcolo delle macchine attuali, acquista sempre più un ruolo di primo piano nell'universo videoludico. Vedremo come tale teoria si è sviluppata nel tempo e le modalità della sua applicazione nei videogiochi contemporanei. **Super Console** non intende realizzare un trattato scientifico sull'AI, ma spiegare in termini generali le tecniche alla base dei comportamenti dei personaggi artificiali in un videogioco.



CHE COS'E' L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'Intelligenza Artificiale, nata alla fine degli anni Cinquanta, è una disciplina informatica che studia come simulare l'intelligenza utilizzando dispositivi costruiti dall'uomo come macchine elettroniche, elettriche e meccaniche. Il concetto di intelligenza si intende, ovviamente, riferito alla dimensione umana considerata come unica possibile e riscontrabile. Negli ultimi tempi, alcune teorie, affermando che l'intelligenza umana è una delle tante possibili, hanno aperto nuove possibilità nell'implementazione dell'AI. Si pensi alla simulazione del comportamento di una vettura controllata dalla CPU in un racing game futuribile oppure alla gestione di personaggi non rispondenti alla logica umana (alieni, robot). Una delle implementazioni di livello più elevato dell'AI consiste nel progettare e gestire le cosiddette reti neurali. La loro funzione è di simulare principi e regole tipiche del cervello umano. Le reti neurali si basano sull'interconnessione di un certo numero di "cellule-neurone", ovvero delle entità informatiche che simulano la funzionalità dei delle cellule neuronali presenti nel cervello umano. Le reti neurali consentono elaborazioni di grande complessità ed hanno come scopo la simulazione quanto più prossima possibile della struttura reale del cervello umano. Le loro applicazioni sono ancora limitate a causa dell'enorme potenza di calcolo richiesta. Simulare, ad esempio, il comportamento dei ventidue giocatori in campo di **Winning Eleven/ISS Pro** potrebbe richiedere una rete di calcolatori ad altissime prestazioni. Ciò è causato sia dalla complessità stessa delle reti neurali sia dall'enorme numero di "cellule-neurone" necessarie per elaborare dati ed informazioni. Nel caso dei videogiochi, come vedremo in seguito, è necessario perseguire altre strade (Pathfinding, Fuzzy Logic) e scendere a compromessi con le prestazioni del codice.

L'intelligenza artificiale è stata spesso tema di riflessioni al limite della filosofia che ne hanno definito proprietà, fini e motivazioni. Uno di questi è il cosiddetto test di Turing (ideato da Alan Mathison Turing). Esso è basato sull'assioma per cui se non è possibile distinguere una persona da un computer interagendo con esso attraverso un terminale, allora la macchina è capace di pensare. Indipendentemente dalla validità di tale assioma (ampiamente confutato), si deduce uno degli scopi finali dell'intelligenza artificiale: la "sensazione"di interagire con un essere intelligente simulato.

MODALITA' DI IMPLEMENTAZIONE DELL'AI NEI VIDEOGIOCHI

Analizziamo i caratteri generali dell'intelligenza artificiale applicata ai videogiochi. Innanzitutto è necessaria una breve analisi dei diversi tipi di interazione possibili con personaggi, mezzi e nemici controllati dal codice di un videogioco. E' necessario escludere dall'analisi, per evidenti motivazioni, tutti i giochi in cui i personaggi, mezzi e veicoli controllati dalla CPU seguano dei percorsi predefiniti (pattern). Si tratta della quasi totalità dei videogiochi in 2D (se si escludono numerosi wargames, RPG e Real time strategy games) e di molti titoli in 3D tra cui platform, picchiaduro a scorrimento e first person shooters delle prime generazioni. Tra i giochi da prendere in considerazione è necessario individuare quelli in cui i personaggi sono realmente "intelligenti". I NPC di un RPG stile **Final Fantasy**, ad esempio, non possono essere inclusi in tale categoria, mentre è possibile considerare "intelligente" il comportamento dei nemici durante gli scontri. Le azioni eseguite dai NPC risultano spesso cicliche e ripetitive fino all'incontro o all'interazione con l'utente. In generale, si può considerare "intelligente" un personaggio che sia in grado di reagire, in maniera simile o meno agli esseri umani, alle azioni del giocatore o che possa effettuare "decisioni" in maniera autonoma. Ad esempio, nei racing game dell'ultima generazione (**F355 Challenge**, **F1GP3**, **Nascar Racing**) le auto pilotate dalla CPU sono in grado di evitare gli ostacoli (incidenti, detriti, manovre imprudenti), eseguire sorpassi quando realmente possibile e persino variare la strategia di gara in base al numero di giri percorsi con le bandiere gialle. Nei videogiochi di qualche anno fa, invece, i piloti controllati dalla CPU seguivano imperterriti un percorso predefinito, continuando ad accelerare senza curarsi degli ostacoli e generando così incidenti clamorosi, di cui il mitico **Indianapolis 500** ed il primo grande **F1GP** rappresentavano un esempio negativo.

Sono altresì da considerare "intelligenti", sebbene in maniera meno elevata, anche i soldati e le unità di battaglia di un Real Time Strategy Game come **Command & Conquer**. Essi sono, infatti, in grado di evitare ed aggirare gli ostacoli naturali o artificiali posti sul loro percorso. Si tratta di un'intelligenza artificiale basilare, ma comunque autonoma rispetto al giocatore.

Ciò ci porta ad esaminare una delle più diffuse tecniche di intelligenza artificiale: il Pathfinding, la cui traduzione più o meno letterale è "cercare il percorso". Ciò ne lascia intuire con chiarezza le finalità. Le tecniche di Pathfinding hanno il compito di gestire i calcoli necessari per far spostare al computer, in maniera del tutto automatica, un'entità da un posto ad un altro di una determinata "mappa". Tale entità può essere di numerosi tipi: un personaggio di un platform, un'auto di un racing game, un soldato di uno strategico in tempo reale. Si tratta di un problema non particolarmente complesso come implementazione e calcolo in tempo reale, ed esistono numerosi algoritmi per risolverlo in maniera efficace. Grazie alla sua flessibilità è possibile utilizzare il Pathfinding in numerosi tipi di gioco. Tale algoritmo, inteso nella sua essenza, presenta numerose limitazioni per l'applicazione nei videogiochi. E'infatti necessario far compiere alle entità dinamiche delle decisioni nel corso dello spostamento. Ciò non accadeva in **Indianapolis 500** e **F1GP** in cui i piloti avversari, una volta selezionata una traiet-

toria di corsa, travolgevano qualsiasi cosa si trovasse sul loro cammino. Raffinando ulteriormente l'algoritmo di Pathfinding (ma aumentandone il peso computazionale) è possibile fare in modo che gli ostacoli vengano evitati in maniera plausibile e repentina, ottenendo un comportamento più realistico e convincente. Ciò ci conduce ad un'altra tecnica molto diffusa ed efficace per l'intelligenza artificiale: la Fuzzy Logic, la cui traduzione letterale è "logica sfumata". Ciò lascia intuire un'ulteriore raffinamento della tecnica di intelligenza artificiale, vale a dire la possibilità di effettuare decisioni in termini più "umani". La mente umana possiede, se si esclude una minoranza di individui poco dotati, la capacità di considerare anche i fattori intermedi tra il "vero" ed il "falso". La Fuzzy Logic presuppone, infatti, che un asserto possa essere caratterizzato da un "fattore di verità" che determini quanto "più" o "meno" o "approssimativamente" corrisponda al vero. Tale ragionamento "sfumato" è dovuto al fatto che quasi nessuna affermazione è assolutamente vera o falsa ed il fattore di verità può essere ricondotto ad una certa gamma di valori di credibilità. I vantaggi della logica Fuzzy sono molteplici. E'infatti possibile implementare un sistema di decisioni costruito a priori per scelte complesse, semplice da rifinire e da mantenere e completamente riutilizzabile. Adattare ad un gioco di strategia un sistema di Pathfinding concepito per uno shooter 3D può essere un lavoro improbo, mentre un solido core di logica fuzzy consente minor fatica di implementazione e risultati di gran lunga superiori. La logica Fuzzy è utilizzata, oltre che nei videogiochi, anche nella gestione di sistemi di controllo, nel riconoscimento d'immagine e di voce. Negli ultimi tempi le grandi capacità di calcolo delle macchine da gioco e la crescente richiesta di complessità e realismo nei videogiochi hanno portato alla concezione di nuove tecniche di intelligenza artificiale. Esse consentono di superare i limiti delle tecniche tradizionali per quanto riguarda flessibilità ed ottimizzazione, e forniscono agli sviluppatori i mezzi per realizzare giochi impensabili in precedenza. Il "tradizionale" Pathfinding ha ricevuto una nuova linfa vitale utilizzando mondi 3D al posto di mappe bidimensionali. In maniera analoga la logica Fuzzy ha consentito di sviluppare tecniche avanzate come la Finite State Machine (FSM) o la Fuzzy State Machine (FuSM), utilizzate con successo in giochi come **Half Life**.

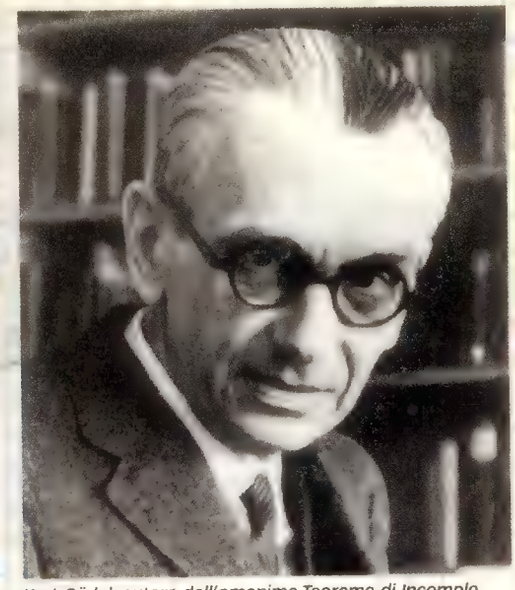
INTELLIGENZA ARTIFICIALE E VIDEOGIOCHI

Una delle tipiche domande poste ai programmatori prima dello sviluppo di un videogioco riguarda la quantità di processing power dedicata all'AI. L'altrettanto classica risposta dei coders consisteva nel riservarne "il meno possibile". In passato ciò era accettabile, ma la crescente complessità dei videogiochi odierni ha portato ad un incremento del tempo di ricerca e sviluppo a favore dell'intelligenza artificiale. Le statistiche degli ultimi due anni (fonte: Game Developers Conference) parlano di un incremento dal 24% al 60% degli sviluppatori dediti all'intelligenza artificiale ed un raddoppio (dal 5% al 10%) del tempo di CPU ad essa dedicato. Il risultato è sotto gli occhi di tutti. Giochi sportivi come gli ultimi episodi della serie di **Winning Eleven/ISS Pro**, complice anche una meccanica di gioco da "stato dell'arte", conferiscono al giocatore l'illusione di giocare contro un altro essere umano. Simulatori di guida come **F355 Challenge** e **Formula One Grand Prix 3** riescono a coinvolgere gli utenti in battaglie automobilistiche caratterizzate da un realismo sfrenato ed un comportamento molto naturale delle auto controllate dalla CPU. In giochi strategici come **Red Alert**, **Tiberian Sun** ed **Age of Empires**, invece, si ha spesso l'impressione che l'intelligenza artificiale sia persino più raffinata di quella del giocatore pur senza ricorrere a biechi trucchi ed imbrogli da parte della CPU. In questo tipo di giochi è pressoché impossibile, durante una partita in multiplayer, distinguere se si sta giocando contro una CPU o contro un essere umano. Se si ripensa alle prime pietre miliari nella storia dei videogiochi ci si rende conto degli enormi passi da gigante fatti dall'intelligenza artificiale. I pattern sempre uguali dei fantasmini di **Pacman** oppure il movimento semplice e ripetitivo dei robot di **Impossible Mission** può far sorridere al confronto del comportamento reale dei personaggi dei videogiochi odierni. Un tempo l'uomo poteva prevalere sulla macchina individuandone la limitata struttura comportamentale e mentale (pattern). I giochi attuali riescono a sfidare la mente umana nel suo campo: l'intelligenza. Non è più sufficiente la superiorità del nostro cervello, ma per prevalere è necessario dimostrare di essere più intelligenti e rapidi. Proprio come se si sfidasse un altro essere umano.

NEXT MONTH

Il prossimo mese continueremo l'analisi della figura del programmatore occupandoci di importanti tematiche come i sistemi e le interfacce di controllo. Studieremo i diversi sistemi, i mezzi e i dispositivi che consentono l'interfaccia uomo-macchina e le relazioni tra visuale e personaggi. Inoltre ci occuperemo di tutto ciò che riguarda la User Interface (UI), ovvero menu, scritte e diagrammi on screen e tutto quanto è relativo alla comunicazione in un videogioco.

AIBO è un cane robot progettato da Sony, e messo in vendita qualche mese fa. La sua sofisticata intelligenza artificiale, coordinata da un processore RISC, gli consente movimenti realistici e comportamenti credibili. Unico inconveniente è il costo, ancora esorbitante.



Kurt Gödel, autore dell'omonimo Teorema di Incompletezza, è stato una delle personalità più influenti per la Matematica contemporanea, la filosofia/epistemologia e la Computer Science. Il teorema di Gödel afferma concetti di profonda importanza riguardo il modo che noi adoperiamo nella rappresentazione matematica (e simbolica) della nostra conoscenza.

Alan Mathison Turing è stato uno dei maggiori teorici dell'intelligenza artificiale e dell'automazione. Le sue teorie sono alla base della logica moderna e dell'AI.

SUPER**TRIX**

a cura di erik**pede**

SSX (PS2)

Sbloccaggio totale
Portatevi sulla schermata delle opzioni, tenete premuti i tasti dorsali (L1, L2, R1, R2) e spingete in sequenza i pulsanti ↓, ←, ↑, →, ⊗, ●, ▲, ■ per sbloccare tutti i tracciati, tutti i personaggi, tutte le tavole e tutti i costumi. Ripetete il trucco, se volete, per disabilitarlo.

Caratteristiche degli atleti al massimo
Accedete nuovamente alla schermata delle opzioni, tenete premuti i pulsanti dorsali e spingete in sequenza i tasti ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ■ per portare al massimo le caratteristiche di tutti gli atleti. Nel caso il trucco dovesse fallire, provate con la sequenza ●, ●, ●, ●, ●, ⊗, ▲ e ■, senza dimenticare di tenere premuti i tasti dorsali.

Tutti i consigli
Tornate alla schermata delle opzioni, tenete premuti i tasti dorsali e inserite la sequenza formata dai pulsanti ●, ⊗, ●, ⊗, ●, ⊗, ●, ⊗ per avere accesso a tutti i consigli per le gare prima di scendere in pista. Per disabilitare il trucco, ripetetelo.

Modalità Running Man
Portatevi per l'ultima volta sulla schermata delle opzioni, tenete premuti i pulsanti dorsali e spingete in sequenza i tasti ■, ▲, ●, ⊗, ■, ▲, ●, ⊗ per sbloccare la modalità segreta *Running Man*. Anche questo trucco può essere disabilitato semplicemente reinserendolo.

Percorsi, personaggi, costumi e tavole bonus
Se volete seguire una strada "pulita" per sbloccare tutto ciò che **SSX** ha da offrire, senza fare ricorso ad alcun trucco, vi spieghiamo come fare qui di seguito:
Percorso Mercury City Meltdown: guadagnate una medaglia sul percorso Elysium Alps.
Percorso Mesablanca: guadagnate una medaglia sul percorso Mercury City Meltdown.
Percorso Tokyo Megaplex: guadagnate una medaglia sul percorso Mesablanca.
Percorso Aloha Ice Jam: guadagnate una medaglia sul percorso Tokyo Megaplex.
Percorso Pipedream: guadagnate una medaglia sul percorso Tokyo Megaplex.
Percorso Untracked: guadagnate una medaglia sul percorso Aloha Ice Jam.
Personaggio segreto Jurgen: guadagnate una medaglia d'oro in una modalità qualsiasi.
Personaggio segreto JP: guadagnate due medaglie d'oro in una modalità qualsiasi.
Personaggio segreto Zoe: guadagnate tre medaglie d'oro in una modalità qualsiasi.
Personaggio segreto Hiro: guadagnate quattro medaglie d'oro in una modalità qualsiasi.
Terzo costume: eseguite con successo tutte le acrobazie del cerchio verde.
Quarto costume: eseguite con successo tutte le acrobazie del quadrato blu.
Terza tavola: raggiungete la valutazione "Rookie".
Quarta tavola: raggiungete la valutazione "Sensei".
Quinta tavola: raggiungete la valutazione "Contender".
Sesta tavola: raggiungete la valutazione "Natural".
Settima tavola: raggiungete la valutazione "Star".
Ottava tavola: raggiungete la valutazione "Veteran".
Nona tavola: raggiungete la valutazione "Champ".
Decima tavola: raggiungete la valutazione "Superstar".
Undicesima tavola: raggiungete la valutazione "Master".

Driver 2

Modalità "passiva"
Scendete dalla macchina (se ne avete una), posizionate Tanner di fianco ad una sedia e premete il pulsante "azione" per farlo sedere e fargli osservare il mondo di gioco che continua ad andare avanti per i fatti suoi. Ora potrete utilizzare lo stick analogico di destra per dare un'occhiata nei paraggi. Curioso, no?

Final Fantasy IX (USA)

Sottogioco segreto
Completate l'avventura, assistete alla sequenza finale, attendete l'arrivo della schermata "The end" e premete in sequenza i pulsanti R2, L1, R2, R2, ↑, ⊗, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■, ■ per udire il suono deputato alla segnalazione della corretta esecuzione del trucco. A questo punto spingete il tasto ST► e accederete immediatamente al sottogioco segreto *Black Jack*.

Tomb Raider Chronicles

Munizioni e kit medici illimitati
Precisazione fondamentale: questo trucco può essere eseguito anche quando si possiedono soltanto kit medici piccoli, ma è molto meglio approfittarne quando si ha almeno un kit medico grande nell'inventario. In questo modo, infatti, è possibile ottenere una scorta illimitata dei suddetti kit medici grandi, decisamente più efficaci di quelli piccoli. Ad ogni modo, per abilitare il trucco è sufficiente accedere alla schermata dell'inventario, posizionare il cursore su un kit medico piccolo, tenere premuti contemporaneamente tutti i pulsanti dorsali (L1, L2, R1 e R2) e spingere la croce direzionale verso l'alto. In caso di corretta esecuzione, avrete immediatamente munizioni e kit medici a volontà.

Ottenimento di tutti gli oggetti specifici per il livello in corso
Portatevi nuovamente sulla schermata dell'inventario, fermate il cursore sull'icona del kit medico grande, tenete premuti tutti i pulsanti dorsali e spingete la croce direzionale verso il basso. Così facendo otterrete tutte le chiavi e tutti gli oggetti specifici per il livello in corso, il che vuol dire che dovrete ripetere il trucco per ogni nuovo livello.

Accesso a tutte le sequenze di intermezzo
Accedete al menu principale, tenete premuto il pulsante R2 e spingete il tasto SEL per far apparire un menu segreto dal quale potrete visualizzare tutte le sequenze di intermezzo inserite dai programmatori.

Medal of Honor Underground

Gallerie di immagini segrete
Anche per il seguito di **Medal of Honor** si preannuncia una vera valanga di trucchi e segreti, con questi ultimi che includono una serie di gallerie di immagini relative alle persone che hanno realizzato il gioco. Questi sono i primi codici su cui siamo riusciti a mettere le mani:
DWIECRANS: galleria delle immagini del team DreamWorks Interactive.
MOHUEQUIPE: galleria delle immagini dei programmatori.
MOHDESSINS: galleria delle immagini "cartoon".

MTV Sports: Skateboarding

Sbloccaggio totale
Inserite il codice segreto PASWRD al posto del vostro nome nella modalità Lifestyle per sbloccare tutti i personaggi, tutte le arene, tutte le tavole e tutti i costumi.

Dinosauri

Selezione del livello di partenza
Rimuovete le eventuali memory card inserite negli appositi slot di PlayStation, accendete la console (ovvio, no?), caricate il gioco, portatevi sul menu principale (quello con le opzioni Nuova Partita, Carica Partita e via dicendo), tenete premuti contemporaneamente i tasti dorsali L1 e L2 ed inserite rapidamente la sequenza composta dai pulsanti ●, ↑, ⊗, ■, ↓, ←, →, ●. Attenzione, però: quando arriverete al momento di premere il tasto ⊗, dovrete attendere il messaggio "Accesso alla memory card" che apparirà subito dopo la pressione del pulsante, dopodiché potrete andare avanti con l'inserimento del resto del codice. In caso di corretta esecuzione udirete un campionamento vocale ("Oh, yeah!" o qualcosa del genere) e la schermata del menu principale si trasformerà in un menu per la selezione del livello di partenza.

Rampage Through Time

Mosse speciali illimitate (George)
801FA01E 0044
Mosse speciali illimitate (Lizzie)
801FA1A2 0044
Mosse speciali illimitate (Ralph)
801FA326 0044
Mosse speciali illimitate (Harley)
801FA62E 0044
Mosse speciali illimitate (Curtis)
801F9B92 0044
Mosse speciali illimitate (Boris)
801F9D16 0044
Mosse speciali illimitate (Ruby)
801F9E9A 0044
Mosse speciali illimitate (Myukus)
801FA4AA 0044

MTV Sports: Pure Ride

Punti al massimo (Nate)
800D6A68 1000
800D6A6A 1000
Punti al massimo (Miko)
800D6AD0 1000
800D6AD2 1000
Punti al massimo (Damian)
800D6A00 1000
800D6A02 1000
Punti al massimo (Shayla)
800D6B6C 1000
800D6B6E 1000
Punti al massimo (JP)
800D6B04 1000
800D6B06 1000

MTV Sports: Skateboarding (USA)

Skateboard volanti (premere ⏏)
D00ACE42 FFEF
800A0B30 0000
Massima elevazione nei salti (premere ◉ + ⏏)
D00ACE42 7FEF
800A05A2 004F
D00ACE42 7FEF
800A0B30 0001
Vittoria immediata e punti al massimo (modalità Lifestyle)
D00A058E 0000
800A058E 0FFF
80099C38 0064
80099C5C 0064
80099C80 0064
80099CA4 0064
80099CC8 0064
Skateboard completo con la raccolta di un solo pezzo (modalità MTV Hunt)
800A0544 003E
Vittoria immediata (modalità MTV Hunt)
D00A02C8 0001
800A02C8 000A

This Is Football 2

Dieci goal per la squadra di casa
8011609C 000A
Nessun goal per la squadra di casa
8011609C 0000
Dieci goal per la squadra ospite
8011609E 000A
Nessun goal per la squadra ospite
8011609E 0000

FIFA 2001

Dieci goal per la squadra di casa
80037EDC 000A
Nessun goal per la squadra di casa
80037EDC 0000
Dieci goal per la squadra ospite
80037EE0 000A
Nessun goal per la squadra ospite
80037EE0 0000

Monster Rancher

Denaro al massimo
80099194 270F
Vittoria istantanea per il primo giocatore
801FFCDC 0000
Energia vitale illimitata per il primo giocatore
801FFCDC 00C8
Vittoria istantanea per il secondo giocatore
801FFC5C 0000
Energia vitale illimitata per il secondo giocatore
801FFC5C 00C8

007 Racing (USA)

Sbloccaggio di tutte le missioni e di tutti i filmati
8003DA7E 0101
8003DA80 0101
8003DA82 0101
8003DA84 0101
8003DA86 0101
8003DA88 0101
Scudi illimitati
D00C1C12 AC82
800C1C12 2400
Energia illimitata
8005DF0A 0000

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
TEL./FAX039/747171

TEL.039/2720499
E-MAIL INFO@BITWORLD.IT
WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.39.000
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CAPTAIN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GEAR ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMIC WARRIORS ZERO	TEL
DEJI MAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENSHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.59.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
ELDERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GIHRENS GREED	TEL
HOKUTO NO KEN 2	TEL
IXIT COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LIBERO GRANDE 2	TEL
LUNAR SILVER STAR STORY 3CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	25/1/2001
PATLABOR	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAY CRISIS	L.139.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

RANMA 1/2	L.139.000
RAIDER V 3	TEL
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.149.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	TEL
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFILE	TEL
VANISHING POINT	TEL
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2 PART	TEL

GIOCHI USATI:

BLOODY ROAR	L.29.000
CYBER ORG	L.29.000
C.MCREE RALLY	L.19.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
DINO CRISIS	L.39.000
FIFA 2000	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
R 199	L.35.000
GAUNTLET LEGEND	L.29.000
GRAN TURISMO	L.25.000
GRAN TURISMO 2	L.39.000
INTERN. SOCCER EVOLUTION	L.29.000
MICROMACHINE	L.19.000
PARODIUS	L.25.000
PITFALL 3D	L.19.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000
TOCA TOURING CAR	L.19.000
URBAN CHAOS	L.29.000
WINNING ELEVEN 3	L.25.000
V-RALLY 2	L29.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MACROSS	L.29.000
CITY HUNTER	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.29.000
DRACULA X	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	TEL
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR.	L.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000
BORSA PORTA CONSOLE	L.39.900
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	L.29.000

MODIFICA USA/JAP/EURO
L.40.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

7TH OF PARADISE STARU	TEL
ARMORED CORE II	TEL
BOUNCER	TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	TEL
DNA DARK NATIVE	TEL
DRIVING EMOTION	L.149.000
SSX EXTREME RACING	L.199.000
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL
FIFA 2001	TEL
GRAN TURISMO 3	TEL
GUNDAM GSAVIOR	L.189.000
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLIMPIC 2000	L.169.000
IHKKYOU WORLD SOCCER F. EDITION	TEL
TEKKEN	L.169.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL
MOTO GP NAMCO	TEL
ONIMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
ROCKY ET IO ROME	TEL
ROCKMANX 5	TEL
SEVEN	TEL
SILENT SCOPE	TEL
SILPHEED	TEL
SUNRISE HERO R	TEL
WIN BACK	TEL
WINTER GAMES SNOWBOARDING	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG, SUPPORTI VERTICALI, DUAL SHOCK

GIOCHI PSX2 USA/PAL:

F1 CHAMPIONSHIP	TEL
WORLD IS NOT ENOUGH	TEL
X-SQUAD	TEL
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	TEL
CARRIER	TEL
ONIMUSHA	TEL
UNREAL TOURNAMENT	TEL

PLAYSTATION 2 UNIVER.

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

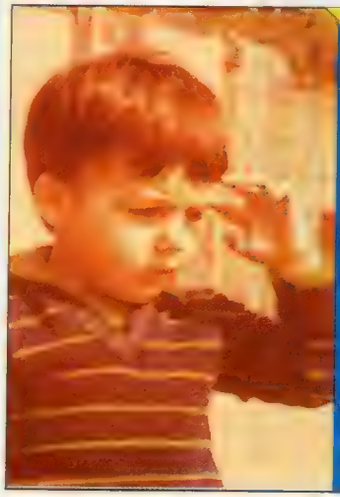
mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

red snapper	**our aim is to satisfy**
kruder & dorfmeister	**the K/D session**
fila brazillia	**power clown**
heights of abrahm	**humidity**
phonem	**hydro electric**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?



JANUARY

Matteo Bittanti (in una foto di repertorio) vive a San Francisco, California. Tra i suoi giochi preferiti degli ultimi sei mesi ci sono **Mario Tennis**, **Virtua Tennis**, **Command & Conquer: Red Alert 2**, **SSX** e il domino.

gennaio .01

"What is game who got game
Where's the game
In life
Behind the game
Behind the game
I got game
She got game
We got game
They got game
He got game"

(Public Enemy, *He Got Game*, 1998)

A partire dai primi anni del ventesimo secolo, si sviluppa negli Stati Uniti un sentimento anti-asiatico che trova diretta manifestazione nelle forme e nelle espressioni della cultura di massa. Il fenomeno culmina nel 1942 con la deportazione di qualcosa come 120.000 residenti asiatici – 80.000 dei quali di nazionalità americana – in campi di concentramento per tutta la durata delle Seconda Guerra Mondiale. La motivazione ufficiale fornita dal governo statunitense è che l'atto era finalizzato a prevenire attività di spionaggio da parte dei membri della comunità asiatica residenti in Nord America. In realtà, come ha dimostrato Gary Hoppenstand (1983), dietro al gesto non c'era altro che profondo razzismo e paura del "diverso". Hoppenstand suggerisce che la matrice del sentimento anti-asiatico fosse sostanzialmente economica. Indispettiti ed al tempo stesso preoccupati per via del successo dell'economia orientale – nipponica *in primis* –, gli americani cominciano ad esternare il loro risentimento attraverso la produzione ed il consumo di narrazioni dai contenuti fortemente razzisti. L'apparizione dell'"orientale malvagio" nella narrativa di massa risale alla decade compresa tra il 1890 e il 1900, con la diffusione delle cosiddette *dime-novels*, i romanzi popolari. Un esempio paradigmatico è offerto dalla figura di Fu-Manchu, il cattivo per antonomasia della popolare serie di Sax Rohmer. Lurido, infido, privo di ogni etica, Fu Manchu rappresenta metonomicamente l'Oriente. Inizialmente apparsa a puntate sulla rivista *Collier's Weekly* e quindi pubblicata in forma di libro nel 1913 con il titolo "The Insidious Dr. Fu Manchu", la saga di Naylamnd Smith e del malefico scienziato pazzo ha figliato oltre quaranta romanzi. E' dunque nei primi decenni del ventesimo secolo che la nozione di "Pericolo Giallo" entra a far parte dell'immaginario collettivo anglosassone. L'idea di fondo è che le culture asiatiche stiano tramando la conquista del mondo. I "gialli" sono spregiudicati, insensibili, a non possiedono alcun rispetto per i valori morali. E' dunque compito dell'Occidente prevenire l'attuazione del piano. Il messaggio – consapevolmente e inconsapevolmente – è stato diffuso per decenni attraverso romanzi, film, e altre prodotti dell'industria culturale. La dimensione apparentemente "soft" dell'intrattenimento ha legittimato per anni la rappresentazione di contenuti dalla natura esplicitamente razzista che in altri contesti sarebbero difficilmente accettabili. L'impatto di Rohmer non può essere sottovalutato, sostiene Hoppenstand, e trova diretto riscontro nella narrativa pulp che va per la maggiore nei primi decenni del ventesimo secolo: *"The Phantom Detective, Secret Agent X, The Spider, G-8 and His Battle Aces, Operator 5, Doc Savage e The Shadow, hanno contribuito a creare una legione di malvagi personaggi orientali"* (1983). Appaiono addirittura testate finalizzate a rinforzare lo stereotipo dell'asiatico "cattivo": *The Mysterious We Fang* (1935-1936) e *Dr. Yen Sin* (1935-1936). Milton Caniff, nel 1934, effettua una particolazione in forma fumettistica del mito del "Pericolo Giallo" con l'introduzione del personaggio asiatico femminile – la *femme fatale* Dragon Lady - che personifica il male e l'erotismo perverso. I fumetti di Caniff – che, per inciso, riscuotono un grande successo – fanno da battistrada ad un altro prodotto culturale di largo consumo: *Flash Gordon* di Alex Raymond. Il fumetto mette di fronte l'incarnazione del sogno americano, *Flash Gordon* appunto, ed il cattivo Dr. Zarkov, sovrano del pianeta Mongo (chiaro riferimento alla Mongolia, dunque all'Asia) e supremo sovrano Ming. Negli anni trenta, inoltre, Fu Manchu raggiunge il grande schermo, grazie a *The Mask of Fu Manchu* (1932) interpretato dal grande Boris Karloff nei panni del malvagio scienziato e *Gunga Din* (1939), con la coppia Cary Grant-Douglas Fairbanks. Negli anni sessanta, Fu Manchu viene sostituito da un altro malvagio personaggio orientale, il celeberrimo Dr. No, la nemesi dell'agente segreto James Bond di Ian Fleming. Sul finire degli anni ottanta e nella prima metà dei novanta, lo spirito anti-asiatico degli americani si fa particolarmente feroce. Le aziende automobilistiche invitano esplicitamente a "comprare americano" ed a boicottare i prodotti nipponici. La rampante economia giapponese incute timore, come illustrano ludicamente Gomarasca e Valtorta in *Sol Mutante* (Costa e Nolan, 1996). L'industria dell'elettronica di consumo finisce nelle mani degli orientali. I videogiochi – nati in America – cambiano nazionalità dopo la debacle di Atari, avvenuta nella prima metà degli anni ottanta. NES – cavallo di Troia - entra nelle case americane e riprogramma l'immaginario dei *teenagers*. Super Mario sconfigge Mickey Mouse

Arriviamo ai giorni nostri. Il mercato videoludico del nuovo millennio è dominato da tre aziende nipponiche, Sony, Nintendo e Sega. Dopo i tentativi da parte di Atari e 3DO tocca ora a Microsoft tentare di cambiare le sorti della guerra. Gli Stati Uniti hanno cominciato ufficialmente la propaganda. Basti leggere gli articoli pubblicati dalla stampa *mainstream* in occasione del lancio di PlayStation2. Sony e' spesso presentata come un'azienda arrogante, spocchiosa, inaffidabile. Il che è parzialmente vero, beninteso. Ma la ferocia degli attacchi non può non stupire. La ragione è presto spiegata. C'è un guerra in atto e Xbox, in questo senso, rappresenta l'ultima speranza dell'America di riconquistare la leadership nel settore videoludico. Controllare la scatola vuol dire controllare la cultura del consumo, i valori, l'immaginario, l'economia. J. Allard, in una recente features pubblicata da *Gamespot.com* (**http://www.zdnet.com/gamespot/stories/news/0,10870,2657348,00.html**) ha descritto Xbox come l'antitesi di PlayStation2, tutto ciò che Sony ha promesso e non è stata in grado di mantenere. La filosofia di Allard è "underpromise" e "overdeliver", un chiaro sberleffo all'hype messa in atto dal reparto propaganda ed indottrinamento di Sony. Ironicamente, la chiave del successo di Xbox dipende in parte dal supporto delle aziende giapponesi. Senza Squaresoft, Namco, Capcom e Konami, difficilmente la console Microsoft riuscirebbe a mettere in scacco Sony. Apparentemente, Gates è riuscito ad assicurarsi la loro collaborazione. La guerra è appena cominciata. E' un caso che è appena cominciata la lavorazione al remake del film di *Fu Manchu*, interpretato da Antonio Banderas?

Who's got game?

matteo**bittanti**

racconto

The headhunter

Jona tossì rumorosamente, quasi che la malattia avesse preso, all'interno del suo corpo, coscienza di sé ed ora, divenuta forte a sufficienza, volesse uscire prorompendo all'aperto.

Non aveva certo scelto il momento migliore per ammalarsi.

Del resto la mattinata si era presentata sin dall'inizio in sintonia con tutto l'inverno, che era stato lungo e gelido.

Sicché quella era Albany… Appena arrivato in stazione aveva notato che il paesaggio risultava lucido, fragile e duro come un cristallo. I pochi alberi, che incominciavano in piccoli boschetti i palazzoni asettici degli Organi Periferici, erano ricoperti di brina, quasi avessero sudato ghiaccio; il terreno risuonava sordo sotto i passi; l'aria asciutta portava lontano i più piccoli rumori; il cielo, terso e rilucente come uno specchio, era solcato da un sole luminoso e freddo che mandava sul creato raggi senza calore.

In fondo, poche differenze da ciò che aveva visto il giorno precedente, alla partenza, e che per ventotto lunghi anni aveva chiamato… Casa.

Stava pensando che dovevano essersi sbagliati -…Ma Loro non sbagliavano…-, che non meritava una tale opportunità -…Non era una questione di meritare o meno, Loro avevano deciso, così era…-, quando era stato accecato dall'ombra di un edificio enorme ed aveva capito cosa rendesse Albany così diversa: l'Amministrazione Centrale.

Presentatosi all'ingresso, divorata la rampa di scale indicatagli, si era trovato ansimante davanti all'ufficio dove lo aspettavano; almeno se aveva seguito correttamente le istruzioni della receptionist -…Aveva detto scala2 interno8, o scala8 interno2?…-. Avvicinatosi alla porta non aveva avuto alcun dubbio ed era entrato. La targa affissa recava a caratteri cubitali un'incisione: SELEZIONATORE.

In realtà, si trovava in una sala d'attesa; nessuno degli astanti sembrava essersi accorto di lui, malgrado la tosse lo rendesse l'unica fonte di rumore nella stanza, e l'ultimo colpo paresse avergli strappato l'anima. Accortosi dell'indifferenza dei presenti sogghignò soddisfatto tra sé e sé.

Si era accorto, sin da piccolo, di possedere una qualità assai curiosa, che lui stesso aveva denominato "Neutralità".

Questa "capacità" lo aveva reso in qualche modo amorfo: il compagno che, scorrendo l'annuario scolastico, per quanto ci si impegnasse, ti faceva sbottare scocciato: "Ma chi c***o era questo?!!!". In un mondo dove tutti erano qualcosa -…Qualcosa che Loro decidevano…-, lui si caratterizzava per il suo non essere. Jona aveva imparato a colmare questo vuoto appropriandosi dell'"essenza" altrui, grazie ad una spiccata empatia che , come chi privo di un senso sopperisce alla menomazione con una sorta di ipertrofia degli apparati percettivi rimanenti, aveva sviluppato a causa del suo personalissimo handicap.

Proprio quando stava cercando di esercitare la sua insolita abilità, attratto dalla giovane alla sua sinistra, la porta di fronte a lui si spalancò di colpo; l'uomo che entrò calamitò su di sé l'attenzione di tutti.

La lama di luce, che si faceva strada fra le persiane della vetrata laterale, sembrava quasi volesse, con una complicità beffarda, nascondere il viso del selezionatore. Oh sì, perché, dal momento del suo ingresso, nessuno aveva nutrito alcuna perplessità sulla qualifica dell'alta figura che si stagliava loro innanzi.

Benché gli occhi, rimanendo in ombra, risultassero imperscrutabili, ognuno ebbe l'impressione che fossero puntati proprio su di sé; sino a quando l'uomo, che pareva non dovesse parlare mai, asserì, con tono talmente impersonale quasi si rivolgesse alle mura dell'edificio: "Estote parati, d'ora in poi io vi osserverò. Non avrete una seconda occasione per fare una buona prima impressione".

Uscì dalla stanza visibilmente compiaciuto dello stupido assioma che aveva pronunciato con tanta enfasi.

fabio**valtancoli**
lysergich@visto.com

Il post-**modernismo di** David Lynch **in "The Third Place"**

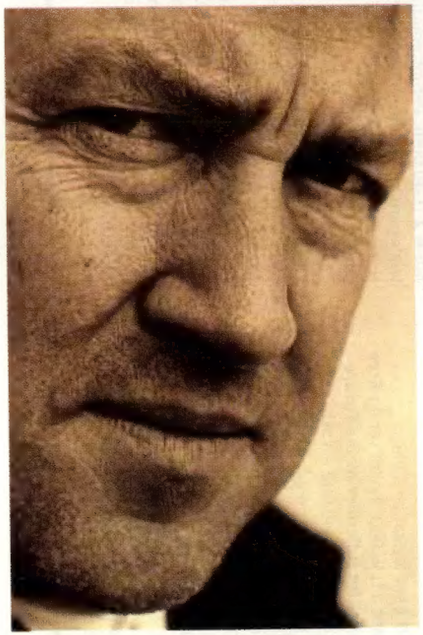
"La maggior parte della gente è incapace di accettare il fatto che la vita è assolutamente priva di senso. Credo che la religione e la mitologia siano state create con il solo fine di ricavare un senso da qualcosa che, di per sé, è assolutamente irrazionale"
(David Lynch)

Lynch ha ragione. I disordini avvenuti in Francia in occasione della commercializzazione di Sony PlayStation2 confermano che l'*homo videoludens* non è molto più evoluto di quello di Neanderthal. Fare a pugni sullo schermo è una cosa, fare a pugni in un negozio, un'altra. O forse no. Quando l'arte (?) imita la realtà (???). E viceversa.

Artistica è indubbiamente l'ultima campagna pubblicitaria Sony, diretta guarda caso dal creatore di *Twin Peaks*. Dopo i monologhi allucinati della deforme Fi-Fi – figlia illegittima della mente malata di Chris Cunningham - la celebre agenzia TBWA ha affidato a Lynch il compito di promuovere l'immagine di PlayStation nel mondo. Intitolata *"The Third Place"*, la campagna ha debuttato sugli schermi televisivi europei il 24 novembre scorso e verrà riproposta durante le telecronache degli incontri di *Champions League*. Trevor Beattie - direttore creativo nonché ideatore del *concept* - ha dichiarato che *l'obiettivo era "Creare una sequenza di immagini che resti impressa a lungo nella mente degli spettatori"*.

Missione compiuta, direi.

Primo di una serie di otto spot, *The Third Place* è stato girato interamente in bianco e nero in un magazzino dismesso alle porte di Los Angeles. Il filmato – della durata di sessanta secondi - presenta diverse marche di riconoscimento di Lynch. Lo stile è chiaramente onirico e surreale, il sonoro è pesantemente industriale, rumori di fondo, sudiciume acustico, cacofonie meccaniche (composte, per l'occasione, dallo stesso Lynch). Voci inquietanti registrate al contrario (ancora una volta, Lynch fornisce *voice-over*). E poi ambientazioni corrotte, sporche, pervase da un male ontologico, palpabile. E ancora, personaggi schizoidi e schizzati, nevrastenici, alienati, deturpati, mostruosi, carnevaleschi, *freaks*. Porte che si aprono - che segnalano l'accesso ad altre dimensioni -, porte che si chiudono, a conferma dell'impenetrabilità del "Senso", zone meandriche, misteriose, incontri e scontri con il "Diverso". Un uomo in giacca e cravatta cammina lungo un corridoio di un hotel (si veda *Hotel Room*, 1993) o di un condominio (ricordate la perdurante oscurità della villa di Bill Pullmann in *Strade Perdute*, 1997?). Fiamme (rimando a *Twin Peaks*: *Fuoco cammina con me*, 1992 oppure omaggio alle apocalittiche scene finali di *Barton Fink* dei fratelli Cohen?). Una sequela di personaggi bizzarri – una donna fluttuante nello spazio che ci invita a fare silenzio! – mentre un altoparlante emette suoni incomprensibili ed allo stesso tempo minacciosi. Poco dopo il protagonista perde letteralmente la testa, che si stacca dal capo e comincia a galleggiare in aria. Quindi il nostro rigurgita un avambraccio, anch'esso desideroso di andarsene per fatti suoi e magari impugnare un joypad anal-ogico o ana/logico vibrante. La dicotomia è tra l'indice ed il pollice. Gioco di mano, gioco di villano. Ancora porte che si aprono su scenari celesti, nuvole e visioni di *doppelganger*. Nella delirante scena finale assistiamo ad un singolare *randez-vous*: l'ingiacchettato – che ricorda vagamente Henry Spencer, il protagonista di *Eraserhead* (1977) incontra il suo doppio, una sorta di mummia dall'occhio insanguinato ed un personaggio antropomorfo dalla testa di papero . Primo piano sull'ultimo, che esclama: *"Welcome to the third place"*, letteralmente "Benvenuto nel Terzo Luogo". Stacco. Schermo nero.



Il logo PlayStation2. Un grido: *"PlayStation2 The Third Place"*.

E' stato Beattie a volere a tutti i costi il regista di *Cuore Selvaggio*, il quale ha accettato di buon grado. Lynch, com'è noto, frequenta da anni il mondo della pubblicità. Ha alle spalle spot per *Monster Cable*, 1998; test di gravidanza *Unipath Diagnostics Clearblue Easy One-Minute at-Home*, 1997; sigarette *Parisiennes*, 1995; *Alka-Seltzer Plus*, 1993; *Adidas* 1993; *Jill Sandler*, 1993; *Sun Moon Stars*, 1995; *Acqua di Gio'*, 1992; *Opium*, 1992; *Georgia Coffee*, 1991 e diversi altri.

Secondo Bettie, "The Third Place *rappresenta un nuovo tipo di comunicazione pubblicitaria per la nuova era*".

I THINK I'M TURNING JAPANESE

"I always hit the apple when I'm going to shoot
So you can call me William Tell or *Agent Cooper* to boot
Mr. Mojo Risin' on the case again
So tell your mother and your sister and your sister's friends
Like an exterminator running low on dust
I'm bug powder itchin' and it can't be trust"
(Bomb the Bass, *Bug Power Dust*)

Esperienza visuale distorta e disorientante quella del Terzo Luogo, che gioca a rimpiattino con il tema del doppio (il *leit-motif* del capolavoro assoluto di Lynch, *Strade Perdute*). Ma tentare di decodificare la complessa simbologia può rivelarsi un (video)gioco fine a se stesso, dato che lo stesso Lynch ha più volte negato una precisa logica dietro ad alcune scelte narrative, il che mette in discussione le pretese ermeneutiche della critica. Si legga questo passaggio:

> E' meglio non interrogarsi troppo sul significato ultimo delle cose o di come interpretarle, altrimenti si finisce per essere troppo terrorizzati. Lasciamo che le cose seguano il loro corso. La psicologia distrugge il mistero, la sua magia. Ricondurre il mistero alla nevrosi, alla patologia equivale ad ucciderlo. Dare il nome agli eventi che non comprendiamo è un'attività rassicurante, ma fine a se stessa, che depriva l'esperienza di tutta la sua profondità (Lynch, 1997: 74)

Ogni testo, come direbbe Grossberg è una sorgente di molteplici significati, l'interpretazione è pratica inevitabilmente soggettiva che cozza contro la polisemicità dell'Opera.

Come sempre, la comunicazione pubblicitaria PlayStation non fa alcun riferimento alle specifiche tecniche della macchina e tantomeno al software. Il (un) messaggio è che PlayStation2 non rappresenta un semplice oggetto di consumo. PlayStation2 è la porta di accesso ad una nuova dimensione ludica. E non solo. L'idea viene ribadita dalla componente testuale, che recita: *"Non lassù. Non quaggiù. Non siamo svegli. Non dormiamo. Non siamo qui. Né altrove. Dove allora? Welcome to the third place. PlayStation2 the third place."* Presenza vs. assenza, ordine vs. disordine.

PlayStation2 diventa allora la tecnologia che anticipa il futuro e *"impollina il presente"*, impallina il concreto mentre lo impregna di un seme contaminato, lo rimpiazza con una realtà alternativa, la realtà del Terzo Luogo. Del resto, lo spazio videoludico è un non-spazio, un non-luogo, l'inganno sottile del virtuale. Il terzo luogo è prima di tutto uno spazio mentale, lo spazio della creatività, del pensiero laterale, dell'immaginazione. L'abisso/abuso della fantasia. Elizabeth Cowie (1997) la definisce in questi termini:

> "La fantasia è una scena immaginata nella quale il soggetto è il protagonista e che rappresenta sempre la soddisfazione di un desiderio piuttosto che la sua mera rappresentazione." (127)

La fantasia come *reverie*, visione, sogno. Non deve sorprendere che uno dei videogiochi più popolari in assoluto per Sony PlayStation sia proprio la Fantasia Finale. O Terminale, come una malattia per la quale non esiste cura.

Il termine "fantasia" deriva dal greco e significa "rendere visibile", "visualizzare". L'immagine è la visualizzazione dell'immaginario, dato che "fantasia" va inteso come un "rendere visibile" ciò che normalmente non saremmo in grado di vedere. Immagine deriva a sua volta dal greco "imitari", che significa riprodurre, copiare, imitare. La tensione, allora, è tra il rendere visibile ciò che è puramente immaginato e riprodurre realisticamente l'esistente. ***Spacewar*** e ***Pong***. Il termine tedesco "phantasie" denota l'"immaginazione". Ma non si riferisce tanto all'"attività mentale" quanto piuttosto alle immagini fantastiche partorite dalla mente del poeta e del folle. Fantasia come messa in scena del desiderio, per lo più di matrice sessuale, ma non solo. I videogiochi – come il cinema – rappresentano una tecnologia di visualizzazione della dimensione fantastica per mezzo di espedienti narratologici di carattere ipertestuale.

Il cinema, spiega Metz, nasce insieme alla psicologia – l'interpretazione dei sogni si mescola all'interpretazione filmica. In entrambi i casi si cerca di dare coerenza e struttura ad un meccanismo in parte inconscio e difficilmente controllabile. Imponendo uno scenario, una facciata di organicità a qualcosa che, per definizione, trascende il logico è la nostra unica arma contro il chaos. Il videogioco è erede del cinema, delle sue idiosincrasie e paranoie. L'immagine elettronica è visualizzazione e al tempo stesso articolazione della fantasia e del sogno.

Benvenuti nel Terzo Luogo, quindi, mettetevi comodi e fate come se foste a casa vostra. Un messaggio che personalmente trovo inquietante – PlayStation come il Terzo Reich, ideologia che diventa videologia dei videogames, colonizzazione dell'immaginario. Il Terzo Luogo come un campo di divertimento/concentramento. Intrappolati come il Numero Sei e Truman Burbank in uno scenario solo apparentemente idilliaco. Messaggio mistico – PlayStation che strizza il Terzo Occhio, guardare al di là. Il *peep show* è appena cominciato e già la tendina si abbassa. Un messaggio sottosviluppato, da Terzo Mondo. Il Terzo Luogo come la Terza Dimensione, quella che i videogames PlayStation emulano in modo sempre più convincente. Sul sito Sony si legge che *"I limiti sono privi di senso, perché il Terzo Luogo è frutto della vostra creazione"*. I videogames sono una nuova forma di realtà. O meglio, sono la realtà, frutto dell'attività di co-creazione da parte del fruitore, che attiva un meccanismo altrimenti inerte. Baudrillard, nel lontano 1983, annunciava l'inizio della *"Terza* Era" del Segno. Il segno è diventato la realtà, o, meglio, l'hyper-realtà. Il segno maschera il fatto che non esiste una realtà originaria. Il segno crea nuove mitologie e nuovi significati. Il segno e' strumentale alla diffusione di una nuova cultura, la cultura post-moderna. Il segno è il sogno. Ed il sognatore per eccellenza è David Lynch, uno dei registi che meglio di ogni altro ha saputo narrare l'anti-narrativa del post-moderno (si veda Lyotard) e dare forma agli incubi. In *Images of Postmodern Society* (1991), Norman K. Denzin definisce *Velluto Blu* (1986), "la quintessenza della post-modernità filmica" (65). In *The Third Place*, come in *Blue Velvet*, la *mise en scene* è presentazione dell'impresentabile, del non-senso. Lynch ricorre ad una diegesi apparentemente semplice, ma in realtà stratificata come la buccia di una cipolla. In Lynch, *pastiche* – parodia senza ironia – e contraddizione diventano il soggetto della narrazione.

Laplanche e Pontalis (1968) hanno operato una rilettura del concetto di soddisfazione della fantasia di Freud. I due identificano l'origine del fantasticare con il desiderio stesso ed individuano la scaturigine di tale processo nell'auto-erotismo. Le pratica, definita come il momento della ripetuta disgiunzione del desiderio sessuale e delle funzioni non sessuali, viene attivata ogni qual volta che il soggetto sperimenta una mancanza, una dissonanza. Tale sensazione è dovuta alla divaricazione tra l'esperienza della soddisfazione e l'oggetto che produce la soddisfazione stessa, che viene rappresentato sotto forma di segno. Per esempio, nel caso del bambino, il seno materno diventa l'oggetto del desiderio – ciò che produce la soddisfazione – non tanto in sé, ma in quanto simbolo dell'oggetto perduto che coincide con la soddisfazione derivante dalla sua suzione. Il seno diventa il simbolo del desiderio di una assenza, di un *vacuum*. L'atto meccanico del succhiare è la prima forma di auto-erotismo dato che procura piacere al neonato ed diviene disgiunto dalla necessità di nutrirsi. Il videogiocatore, è noto, soffre della sindrome di Peter Pan: continua a succhiare anche in tarda età. L'atto auto-erotico in questo contesto assume la forma della manipolazione e titillazione dell'interfaccia di gioco, di tradizionale forma fallica/vaginale. Ed è esperienza di una assenza - quella dell'oggetto del desiderio - visibile sullo schermo eppure intangibile, etereo, spettrale. Il videogioco è la simulazione, un di-venire in atto, la produzione di un presente inconsistente. La pratica videoludica diviene allora forma di sublimazione del desiderio e la natura anti-conclusiva, aperta della sua struttura narrativa risponde alla volontà del giocatore di prolungare il piacere all'infinito. Il *game over*, come il matrimonio, è percepito come la fine dell'incertezza, del fremito e della vibrazione.

Scrivono Laplanche e Pontalis (1968):

> Nella fantasia, il soggetto non ricerca l'oggetto né il suo segno: piuttosto, appare intrappolato in una sequenza di immagini. Non crea alcuna rappresentazione dell'oggetto desiderato, ma è esso stesso rappresentato come partecipante alla scena, sebbene, nelle forme più elementari della fantasia, il suo ruolo è fluttuante. (17)

Questo passaggio è illuminate perché restituisce, involontariamente, l'essenza stessa della pratica videoludica: la rappresentazione del soggetto come partecipante anziché come mero spettatore; l'identità come costruzione continua piuttosto che come dato di fatto e soprattutto il rapporto di dipendenza nei confronti della sequenza di immagini.

Il videogioco dunque come *mise en scene* del desiderio, desiderio spesso proibito, come la violenza efferata, l'annichilimento dell'Altro, desiderio di possesso e di distruzione, Eros e Thanatos. E, sempre più spesso, rappresentazione del corpo femminile come fantasia erotica, dai polpacci di Lara Croft alle poppe delle lottatrici di **Dead or Alive 2**. La simulazione è sempre più seduzione. Scopofilia: piacere suscitato dalla visione, perchè il player è innanzitutto un *voyeur*. Lacan, da parte sua, mette a fuoco il problema dell'alienazione del bambino. Quest'ultimo identifica nel giocattolo e nella pratica ludica un naturale complemento della sua persona, che è stata in qualche modo deprivata di una parte essenziale. Testa, avambraccio, identità... Il dismembramento del soggetto. Non a caso, Lacan individua nell'immaginario il luogo mentale – il Terzo Luogo? - nel quale il soggetto sperimenta identificazione e dualismo. E l'immaginario è la dimensione che si forma in giovane età, quando il bambino si scopre per la prima volta riflesso sullo specchio. L'immagine riflessa innesca a sua volta un processo di auto-riconoscimento, ma anche la consapevolezza di una mancanza, i.e. l'impossibilità di ricongiungersi all'immagine, di farsi uno con il doppio. Analogamente, le immagini videoludiche, ombre digitali, restano sempre distanti e l'illusione di poter entrare nella dimensione del simulato – *Face in The Game? Virtual Reality?* – mostra tutti i suoi limiti.

Meglio andarci piano con i Martini.

Bibliografia

- Baudrillard, J. (1983) *Simulations*, New York. Semiotext(e)
- Cowie, E. Representing the Woman. McMillian. 1997 (pp.127-141)
- Denzin, N. K. (1991) Images of Postmodernity. Sage. CA: Thousand Oaks.
- Laplanche, J. & Pontalis, J. B. (1968). Fantasy and the origins of sexuality. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 49.
- Lynch, D. (1997), *Lynch on Lynch*. Faber and Faber
- Lynch, D. (1991), Images. New York. Hyperion.
- Lyotard, J.F. (1984). *The Postmodern Condition*. Minneapolis. University of Minnesota Press.

Links

- **Sony Computer Entertainment of Europe:** http://www.scee.com/ps2/hardware/index.jhtml
- **The Third Place:** http://www.thethirdplace.com

Primopiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO/COMPRO giochi giapponesi per Saturn, Mega Drive, Pc Engine, Neo Geo, Super Famicom, ecc. Annuncio sempre valido. Per informazioni telefonare al numero 0338/7749666 e chiedere di Stefano.

VENDO Neo Geo Pocket B/N con **King of Fighters** e **Neo Geo Cup '98** a L.90.000. Per informazioni telefonare al numero 0328/7472693 e chiedere di Giuseppe.

VENDO Gameboy Color + **Pokémon Giallo** + **Metal Gear** + Gamboy Camera a L.150.000 Per informazioni chiamare il numero 0328/1276023.

VENDO i seguenti giochi originali PAL per PlayStation: **Parasite Eve 2** L.50.000, **Front Mission 3** L.50.000, **Vandal Hearts 2** L.40.000, **Anna Kournikova Tennis** L.30.000 oppure in blocco a L.150.000. Per informazioni telefonare al numero 0347/9379696 e chiedere di Diego.

CERCO cartucce per Neo Geo solo se in buone condizioni generali e complete di manuale, cerco anche MVS.
Mandare lista e prezzi al seguente indirizzo e-mail: snkfunclub@iname.com.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: **Dino Crisis** (L.39.000), **Rollcage** (L.29.000), **G-Police** (L.29.000). Vendo inoltre per Dreamcast **Wild Metal** a L.39.000. Vendo infine per PC: **L'impero delle Formiche** (L.59.000), **Alpha Centauri** (L.19.000), **Imperium Galactica** (L.19.000) e **Syndicate** (L.19.000).
Per informazioni chiamare il numero 041/990084 oppure digitare qualcosa all'indirizzo e-mail cyberalby@libero.it; cerco persone disposte a giocare on-line con **Homeworld** e/o **Homeworld: Cataclysm**.

VENDO per PlayStation il gioco **Wip3out** a L.30.000. Inoltre vendo **Ecco the Dolphin: Defender of the Future** per Dreamcast a L.40.000 e **Yoshi's Story** per Nintendo 64 a L.30.000.
Per informazioni scrivere una email a mitjagi@tin.it oppure un messaggio sms al numero 0349/6098608.

VENDO Atari Lynx + alimentatore + cavo link (tutto in ottime condizioni) + 3 giochi a L.100.000. Per informazioni chiamare il numero 0333/4033676 e chiedere di Fabrizio.

VENDO per Playstation i seguenti giochi a L.20.000 cadauno: **Pax Corpus**, **Total NBA 97**, **Gex 3D**, **Oddworld: Abe's Exoddus**, **Colony Wars**, **Ridge Race Revolution**. Vendo inoltre per Nintendo 64: **V-Rally**, **Wipeout**, **Nagano**, **Wave Race** e **ISS Pro 98** possibilmente in blocco a L.200.000.
Per informazioni telefonare al numero 0333/2542870 o inviare una email all'indirizzo oplabcs@unical.it.

VENDO per PlayStation il gioco **Actua Soccer 3**. Inoltre vendo per Master System i giochi **Mercs**, **Sonic 2**, **Moonwalker** e **Shinobi** e **Wayne Gretzky Hockey** per Megadrive.
Per informazioni mandare un sms al numero 0328/4791431.

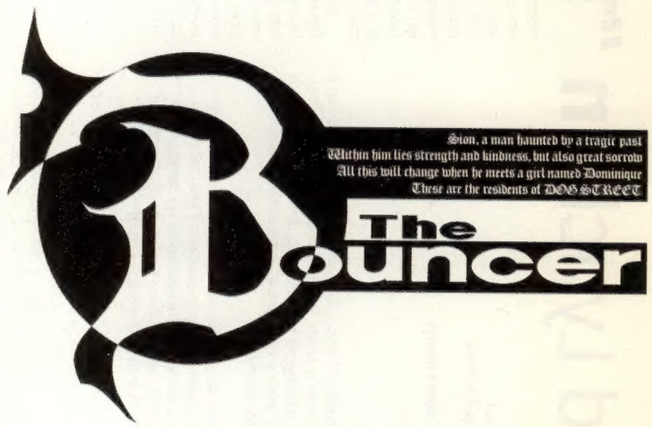
CERCO moltissimi titoli per PS2 e Dreamcast in qualsiasi versione tra cui: **Madden 2001**, **Kessen**, **Age of Empires** e **Nascar 2001**.
Per informazioni telefonare dalle 20:00 alle 21:00 al numero 0339/7234396 e chiedere di Cristian.

CERCO qualsiasi videogioco dedicato a Dragonball Z, su qualsiasi console. Inoltre cerco la console Playdia della Bandai. Pretendo massima serietà. I giochi devono essere in buone condizioni, solo in versione giapponese e con i rispettivi manuali di istruzioni.
Per informazioni telefonare al numero 0541/933286 (ore pasti) oppure al numero 0340/2283860 e chiedere di Francesco.

VENDO per PlayStation (PAL) i seguenti giochi, tutti originali e in perfette condizioni: **Parappa The Rapper** (L.35.000), **BMX Racing** (L.30.000), **Overboard** (L.40.000), **Sentinel Return** (L.45.000), **Pitfall 3D** (L.45.000), **Motoracer** (L.35.000) e **Pandemonium 2** (L.40.000). Per informazioni telefonare al numero 0364/310757 e chiedere di Paolo. Annuncio valido solo per Brescia e provincia.

VENDO per PlayStation volante Dual Force Mad Catz originale, in ottime condizioni (mai usato) a L.70.000.
Vendo inoltre riviste PlayStation da gennaio 1998 a gennaio 2000 a L.30.000 oppure singolarmente a L.2.000 cadauna. Annuncio valido solo per Milano e provincia. Se interessati chiamare al numero 02/99025224 (ore serali) e chiedere di Nicola.

sul numero di **febbraio**



Squaresoft e **Dream Factory** reinventano il piacchiaduro 3D su **PlayStation2**

VIA DEI CIMATORI, 17/R
50122 FIRENZE
TEL. 0552382243
FAX 055296911

INTERNET
CALAMAI
TEKNO
VIDEOGAMES

INTERNET POINT
VIDEOGIOCHI PC & CONSOLE
info@calamaitekno.it
www.calamaitekno.it

CONSOLE PS2 PAL DISPONIBILE

GIOCHI PS2 PAL IN USCITA

ARMORED CORE 2 - ESPN X GAMES
SNOWBOARDING - ETERNAL RING - EVERGRACE
F1 CHAMPIONSHIP 2000 - MADDEN NFL 2001
NBA LIVE 200 - STREET FIGHTER EX 3 ALPHA - SUPER BUST A MOVE - TOP GEAR
DARE DEVIL - MOTO GP - DARK CLOUD - DONALD DUCK - F1 2001 EA - KNOCKOUT
KINGS 2001 - UNREAL TOURNAMENT.

PSONE + GIOCO =

£ 249.000

PS one

DISPONIBILI:

DRAGON BALL FINAL BOUT · DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22

CONSOLE DREAMCAST PAL - JAP

DISPONIBILI

DINO CRISIS PAL - EUROPEAN SUPER LEAGUE PAL
SAMBA DE AMIGO PAL - SNK VS CAPCOM PAL
TOMB RAIDER CHRONICLES PAL - TONY HAWK PRO
SKATERS 2 PAL - HALF LIFE USA - GRANDIA 2 USA
S.W.A.T 3 USA - DAYTONA USA 2001 JAP
GUN SPIKE JAP - VANISHING POINT USA
EVIL DEAD USA - SPEED DEVILS 2 - DUCATI WORLD
RACING - SYSTEM SHOCK 2 USA.

Dreamcast

WWW.ASTROCOMPUTER.IT

I Videogiochi al prezzo più basso
Tutti i formati, Tutte le console
Ovunque sei, Quando vuoi
Finalmente in rete, Per tutti

Venite con noi!

Ci puoi trovare anche a Roma in via Veturia n° 68
Tel 06786174-Fax 0678348225